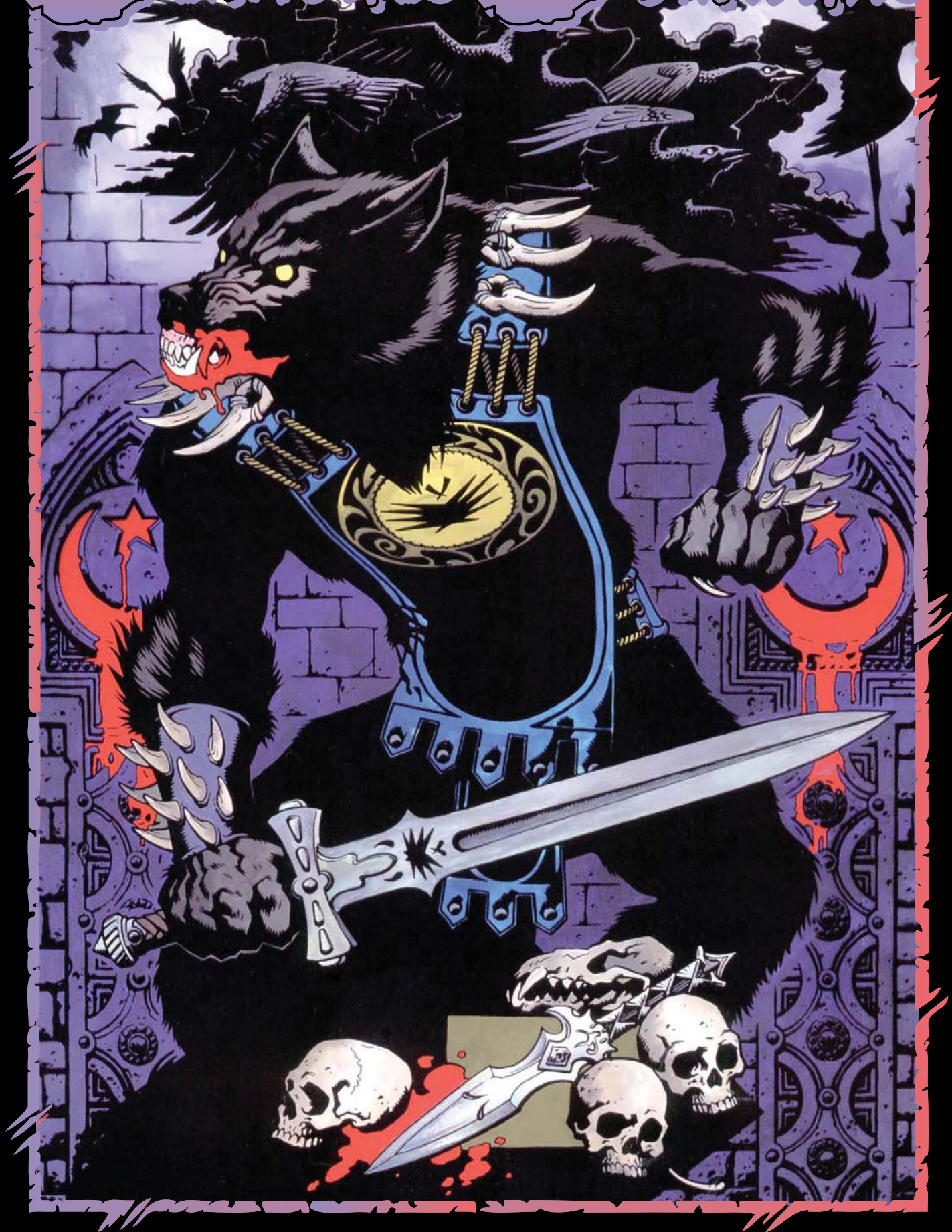


LIVRO DE TRIBO:

SENHORES DAS SOMBRAS





LENDAS DOS GAROU

A Tempestade Vindoura

Do Diário do Detetive Sean Agache

14 de Junho de 2002

Cara, faz um tempo desde a última vez que escrevi. A última vez foi algo em torno de maio? Sim, foi sim, 25 de maio. Três semanas. Muitas coisas podem acontecer em três semanas. Mas as merdas que aconteceram aqui nos últimos dias são grandes, até para os padrões de Los Angeles e por alguma razão eu caí no meio de tudo. Eu acho que isso não é surpresa, metade do departamento quer me ver morto porque acham que sou um policial corrupto e, de certa forma, acho que sou mesmo. Então, meio que você tem que esperar que eu não estarei longe quando as coisas ficarem sujas. Mas juro por Deus, essa guerra sangrenta me pegou de surpresa, assim como fez com muitos. Posso ser corrupto, mas existem limites que nem mesmo eu passaria. Pendurar alguns filhotes Presas de Prata até secarem é uma delas. Mas parece que o resto da minha matilha não tinha essas mesmas reservas e agora muitas pessoas estão mortas por causa disso.

Tudo começou há algumas semanas atrás. As coisas andam bem tranquilas por aqui, principalmente nas vizinhanças que eu controlo. Nós temos mais sorte nas ruas do que a maioria tem porque nós não tentamos lidar com qualquer crise que aparece na nossa frente. Então, nós nem tentamos; nós apenas tentamos diminuir os danos, tirar as maiores ameaças e manter as coisas seguras o suficiente para que as pessoas possam viver no nível mais básico sem serem mortas apenas por atravessar uma rua. Eu acho que você poderia chamar isso de um tipo de triagem, visto que é assim que funciona. Não é a solução ideal, mas funciona. Isso mantém a contagem de corpos

baixa e mantém os produtos na rua num mínimo. Isso me faz corrupto? Fale para o meu dedo médio, chapa. Quando você começa a ter resultados melhores você me diz e a gente conversa.

De qualquer forma, os traficantes, os encenqueiros e o resto, todos sabiam como funcionavam os esquemas e a maioria deles era esperto o suficiente para segui-los. Mas de vez em quando nós tínhamos alguém novo na cidade, algum idiota que pensava que podia se dar bem em qualquer merda que se metia e não enfrentar as consequências. Normalmente era um vampiro de qualquer espécie, alguém que pensava que seus poderes davam a ele uma passagem livre para Easy Street e o fazia imune aos tiros. Mas eu tenho novidades para você: Não funciona desse modo. Eu e os meus chapas temos lidado com vampiros por séculos e nós sabemos como derrubá-los. E nós iremos derrubá-los, tenha certeza disso — é apenas uma questão de quando e como. Antes que nós pudéssemos esmagar seus crânios, eles deram um jeito de montar lojas e realmente começar a acabar com os locais. Isso bagunçou todo o sistema e foi merda pra todo lado e eu tive que limpar a bagunça.

Então, há duas semanas atrás, as coisas começaram a piorar. Começamos a perceber um grande aumento na quantidade de drogas nas ruas, isso de um dia para o outro. Não um pouco aqui ou acolá — eu estou falando de toneladas de crack, anfetamina, tudo que você puder pensar, em todos os lugares. Ao mesmo tempo os encenqueiros começaram a brigar e nós tivemos tiroteios pra caralho — novamente, em todos os lugares. É como se alguém tivesse aumentado o nível de insanidade em toda cidade e depois do segundo ou terceiro caso eu

comecei a imaginar que diabos estava acontecendo. E, é claro, eu não era o único. Nosso adorado capitão grudou nas minhas costas como o macaco que ele é e ficou repetindo que eu deveria descobrir o que tava acontecendo de errado e consertar. O cara é uma figura; um Parente dos Presas de Prata, se você puder acreditar e ele quer meu distintivo mais que qualquer um. Mas quem o desgraçado procura quando as coisas ficam sujas? Sim, isso mesmo, ele procura a mim. Maldito desgraçado. Então ele fica em cima de mim, falando e repetindo que ele quer isso resolvido, que ele quer que as coisas fiquem limpas antes que saiam mais do controle. Ele queria que tudo fosse resolvido rapidamente porque estava atrás de uma promoção, ele estava concorrendo para ser membro do conselho da cidade em novembro. Sim, tudo certo. Sorte do caralho. Eu disse para ele as coisas que ele queria ouvir e saí para arrancar algumas informações de alguns e descobrir o que estava acontecendo.

Naturalmente, nós começamos com o resto da seita. Eu devo dizer, nós temos uma seita legal. Chris e eu somos tiras e nós lideramos um grupo de assalto que faz a maior parte do serviço sujo da cidade. Boas pessoas lá e são todos do nosso Povo. Nós não controlamos a cidade ou qualquer coisa do tipo, mas fazemos um puta dum trabalho, organizando redes de parentes nas ruas, mantendo notas do que está acontecendo e armando pra cima dos caras maus para que nossa seita possa pegá-los. E isso somos apenas nós; o resto da seita opera de forma bem diferente. Alguns trabalham como encenqueiros e usam seus companheiros para achar vampiros e atividades da Wyrn antes que o resto de nós sequer possa sentir o gostinho deles. Outros trabalham como mercenários (a maioria como caçadores de recompensas, outros como investigadores particulares) e alguns são apenas aquilo que você poderia chamar de cidadãos preocupados. Mas todos eles fazem um excelente trabalho em manter a paz a maioria do tempo. É meio engraçado, sério. Você pensa que o tipo urbano, como nós, é um Andarilho do Asfalto ou um Roedor de Ossos, mas não é bem assim. Nós somos verdadeiros Senhores das Sombras, fazendo as mesmas coisas aqui, que fazíamos há séculos na Europa: ajudando nossos Parentes a sobreviver e evitando o abuso de poder daqueles que ficam embriagados com ele. Conhecemos alguns Roedores, mas a maioria das vezes eles estão envolvidos em coisas como abrigos, programas de desintoxicação, coisas desse tipo. De qualquer forma eu não conheço nenhum que é policial. Provavelmente é difícil puxar as cordas certas pra cobrir a Maldição. Mas ta tudo certo; nós fazemos as nossas coisas, eles as deles e fica tudo certo entre nós.

De qualquer modo, nós nos encontramos com o resto da seita e eles nos dizem que estão ouvindo algo sobre novos jogadores na cidade. Eles têm produtos dos bons e uma habilidade inumana em vendê-los, sempre aonde ferra mais. Não é preciso ser um gênio para descobrir que tem algo de sobrenatural acontecendo; humanos nos ferram de vez em quando, mas nem mesmo

o melhor deles é organizado o suficiente para causar tanto estrago em tão pouco tempo. Quero dizer, eu acho que pode acontecer, mas na prática não acontece. Eu achei que era provavelmente algum vampiro montando uma loja e os brigões da seita concordaram. Então eu disse para eles investigarem, descobrirem detalhes e com sorte nós descobriríamos um modo de pegar esse cara antes que ele virasse um problema.

Bem, não tive essa sorte. Horas depois, recebo uma ligação de Ice Pac, um metido a rapper e membro dos Glorious Lords. O cara é da Jamaica, mas depois que ele teve sua transformação, ele descobriu que curtia o lance de ser dos Balcãs, então ele é basicamente um negro que pensa que é Rasputin ou algo do tipo. Engraçado pra caralho, mas como ele pode manter a aparência e não deixa ninguém na mão, ninguém se incomoda. De qualquer modo, ele me diz que nosso querido vampiro faz parte de algum tipo de um culto que idolatra uma serpente morta-viva, um tipo de “sabá da serpente” ou qualquer merda assim. Nós nunca soubemos dos detalhes, mas isso não importou muito — ele era metido com essas merdas vodu e tava armazenando material pra fazer muito estrago. Muita manha, muitos lacaio, drogas pra cacete. Então eu perguntei pro Ice de onde esse miserável veio. Sanguessugas com esse tipo de recursos não saem do nada, saca? Tipo assim, que porra é essa?

Ice me conta que o cara tava fugindo de Miami e que veio pra cá se esconder enquanto as coisas esfriam por lá. Eu diria que é um modo estúpido de ficar escondido, chamando atenção para si desse jeito, mas talvez ele tivesse pensado que aqui estaria lidando com um bando de humanos. Não sei. É normal pensarem assim, eu creio; esse lugar não é exatamente de alto nível e caras como nós não fazem normalmente coisas da cidade. Mas as razões dele vir pra cá não eram importantes; tínhamos que derrubá-lo, independentemente de como e tínhamos que pensar num modo de fazê-lo.

O maior problema aqui era o de que nosso novo amigo traficante era um vampiro. Isso não seria um problema normalmente, mas chapa, esse cara sabia como apagar seus rastros. A rede de distribuição dele era um pesadelo e nós não conseguimos passar pelas primeiras camadas sem quebrar algumas paredes de tijolos. Isso significa que mesmo que soubéssemos quem ele era, a maior parte da evidência não poderia ser usada num tribunal. E, por sua vez, isso significa que não poderíamos usar os recursos padrões da polícia para pegá-lo. Ia ser legal arrombar as portas dele com um bando de uniformizados cobrindo nossas costas, mas boa sorte em arrumar um mandado para poder fazer isso quando a única coisa que você tem pra te sustentar é a promessa de um bando de Dons. Bom o suficiente para nós, mas não para o Departamento. Isso quer dizer que teríamos que pegá-lo sem envolver o resto da polícia, e uma matilha não é o suficiente para realizar esse trabalho.

Então enquanto tentávamos separar nossas cabeças de nossos traseiros, nós ouvimos de outras matilhas na

seita que as coisas na rua estavam ficando selvagens. A polícia não tinha poderes para parar as atividades de um vampiro, ele simplesmente fez com que muita coisa acontecesse ao mesmo tempo. O bastardo conseguiu fazer com que gangues brigassem e incentivou uma revolta. Os uniformizados foram lá para separar as coisas, mas antes que a poeira assentasse perdemos muitas pessoas. O vampiro utilizou a revolta como fachada para derrubar alguns dos nossos melhores homens, incluindo Ice Pac. Era uma bagunça e não parecia que ia melhorar cedo.

Bem, é aqui que a coisa começa a ficar feia. Existem muitas matilhas de Presas de Prata na área da grande Los Angeles e eles seriam mais do que o suficiente para nos ajudar. Então falei com o chefe sobre conseguir ajuda deles e ele disse basicamente para eu sumir. Eu olhei pra ele como se ele tivesse três cabeças ou algo do tipo; tá certo que existe rivalidades entre as tribos e tal, mas nós tínhamos um problema de verdade em nossas mãos e precisávamos da ajuda deles. Pensando nisso hoje em dia, creio que ele não poderia ter ajudado nem se quisesse; quando você é um parente de Presas de Prata, é preciso muitas cagadas para parar num buraco como esse. Se as relações dele com a tribo estivessem boas, provavelmente estaria morando em algum lugar como Beverly Hills ou Santa Mônica. Então, ele não servia pra nada mesmo.

Isso significa que estávamos numa pausa e teríamos que lutar contra o sanguessuga com uma mordida de cada vez, cortando seus recursos até que pudéssemos pegá-lo. Esse é um modo muito desorganizado de agir, mas era tudo que podíamos fazer — os Presas não estavam dispostos a me ouvir, já que simplesmente achavam que era uma armadilha. Presas e Senhores não se dão bem nem nas melhores ocasiões e a atual situação não era nada comparada as melhores, isso eu garanto. Além disso, nós não tínhamos nada com que trabalhar. Isso significava que estávamos travados, a não ser que um presente de Deus caísse do céu.

Apenas mais tarde que fui perceber que foi exatamente isso o que aconteceu.

Acabou que os Presas de Prata tinham alguns rapazinhos ambiciosos na seita deles no momento e um deles, um Ahroun da Casa dos Inimigos da Wyrn chamado Justin Phillips, viu o que estava acontecendo aqui e decidiu dar uma olhada. Ele era um prodígio de alguma espécie (um duelista com uma grande klaive, para todos os efeitos) e tinha a reputação de ser bem sacana na hora de caçar sanguessugas. Se ele tivesse vindo direto pra nós, provavelmente conseguiríamos organizar alguma coisa. Muita glória a todos, tendo em vista como as coisas estavam ferradas. Mas ele não estava interessado nisso — ele queria pegar esse vampiro sozinho, para que depois ele pudesse jogar nas nossas caras.

De algum jeito — ainda não sei como e nunca saberei provavelmente — Chris ficou sabendo e entrou em contato com Phillips. Ele deu a Phillips o nome de alguns lacaios, pessoas cuja ausência poderia fechar de vez as bocas de fumo. Veja, o conhecimento da tribo diz que esses cultos de vampiros a serpentes só funcionam

através de intermediários e que eles são muito covardes para lidar com a maioria dos negócios deles sozinhos. Logo, tire a tropa de choque dele e você estará pronto. Nós não podíamos fazer isso — eles estavam muito bem fortificados e eles tinham um próprio tipo de imunidade nas ruas. Se nós atacássemos, as revoltas que nós lidamos no dia anterior iam parecer bem tranquilas se comparadas com a que iria acontecer. Mas Phillips pensou que tinha uma chance e ele a aproveitou.

Foi uma péssima jogada. Uma jogada de merda. O vampiro descobriu o que Phillips estava planejando e estava esperando por ele quando ele apareceu. O cara tinha um sangue muito potente e os serviços que ele tinha consigo estavam todos bem protegidos, fazendo que fossem o suficiente para deixar que queimasse Phillips como se ele fosse uma velhinha. Matar o cara teria sido o suficiente, mas esse vampiro tinha um gosto por sadismo e decidiu levar as coisas mais adiante: ele tentou *transformar* o Presa. Isso me dá arrepios.

Bem, você pode imaginar o quão bem aquilo funcionou. Phillips não aceitou a transformação e terminou morrendo imediatamente. Ao que sei, esse é um modo de merda de partir e o insulto foi o suficiente para deixar os Presas muito putos quando descobriram. Agora, lembre que eu ainda não sabia de nada disso. Até onde eu estava interessado era apenas trabalho, como de costume, ou ao menos o mais perto disso que se pode esperar quando se mexe com arruaceiros na rua e uma cidade que mais parece um campo de guerra. Então, quando os Presas apareceram na minha porta, exigindo respostas de como deixei isso acontecer, não tinha nem idéia do que eles estavam falando. Quando eu disse que não sabia de nada, me chamaram de mentiroso e tentaram jogar a Litania na minha cara, insultando minha honra, me chamando de traidor, blá-blá-blá. Eles me disseram que o filhote esteve aqui, que ele estava perseguindo o “meu” vampiro e que eu deixei que ele fosse morto. E disse para eles que, porra, poderia ter ajudado-os se eles tivessem ao menos se dado ao trabalho de me avisar sobre o que iam fazer, porque o bom e velho Justin não achava certo me manter nas rédeas.

Quando eles finalmente perceberam que não chegariam a lugar algum comigo, os Presas se encheram e seguiram por seus felizes caminhos. Mas eles estavam atrás de sangue, sem dúvida. Eles exigiram saber tudo que eu sabia sobre o “meu” vampiro (chamando o merda de meu era o que estava me irritando mais até aquele momento), porque eles iam colocar ordem na casa. Eu pensei, ei, porque não? Era isso que eu queria desde o começo, e se o maldito capitão não tivesse feito cu doce quando isso começou, poderia ter acabado a uma semana atrás. Os Presas não tinham muito a dizer sobre. Mas aceitaram, tipo, enquanto eu seguisse a liderança deles.

Bem, mencionei tudo isso ao Chris e disse que perder o proeminente filhote os deixou tristes. E Chris deu um leve sorriso e disse, “Sim. Parece que aquela ligação valeu a pena”.

Então fiquei encarando ele como um idiota e disse.



“Que porra está falando?”. Naquele instante já sabia que tinha algo bem errado. Alguma coisa encaixou na minha cabeça e disse a ele. “Putá merda! Que bosta você fez?”

Chris ficou um pouco na defensiva e disse, “Olhe, os Presas não iam se envolver, você lembra? Lembra disso?” Concordei balançando a cabeça. “Então pensei, como posso fazer eles se envolverem? Bem, Phillips estava lá, implorando para ser usado por mim. Ele pensou que era tão inteligente, lembra?” Chris tava certo nisso. Phillips sempre foi muito arrogante e pensava que sabia tudo sobre trabalhar nas cidades. “Então ele recebe uma ligação de um membro da seita que estava preocupado, dizendo que esses ‘serviços’ com vampiros era uma boa forma de ganhar prestígio. Marcar alguns pontos pros Presas, entende? Provar que ainda eram os mesmo de antes, que ainda eram os poderosos Garou, que querem que nós pensemos que são e jogar nas nossas caras a sujeira no processo. Ele queria tanto fazer isso, Sean, você devia ter ouvido ele. Ele teria feito algo estúpido mesmo sem minha dica; apenas apontei a direção certa”.

Isso não me assustou. Imaginei que Chris poderia ter feito algo como isso, porque nós fazemos isso toda hora. Se alguém vai ser estúpido pode ao menos ser útil enquanto é. Mas não era apenas isso que ele tinha feito e eu sabia. Foi a parte seguinte que realmente me deu calafrios. “Afim, eu não queria que ele apenas se envolvesse; os Presas apenas deixariam ele ir se ele fosse sozinho. Ele mataria alguns carnicais, a trilha se apagaria e ficaria nisso. Mas se algo acontecesse a ele, se o vampiro fizesse dele um exemplo, isso seria diferente.

Tire deles o seu glorioso filhote e os Presas tomariam nota.” Agora eu estava ficando assustado, porque eu sentia maus presságios quanto a isso. “Pelo amor de Deus, Chris, que porra você fez?” Eu estava gritando nessa hora e outros tiras estavam olhando para nós. Chris disse para que eu falasse baixo, e contou o resto pra mim.

Ele disse, “Ó, tudo que eu fiz foi dar algumas dicas pra alguns dos subordinados do vampiro, ok? E disse a eles o que o Presa tava fazendo e como detê-lo.” Chris sorriu. “Foi tão fácil cara! Phillips não podia ter sido mais previsível, ele só dançou nas mãos do vampiro!” Eu não pude acreditar — Chris estava orgulhoso do que fez.

E comecei a pensar como isso podia ter acontecido, mas não era surpresa. Chris sabia que eu teria sido contra tal plano se eu soubesse dele, porque esse é o tipo de jogo que eu não quero jogar. Mas como meu beta, ele poderia fazer isso — enquanto não soubesse do plano, eu poderia negar nosso envolvimento quantas vezes fosse preciso e não haveria nada que os Presas poderiam fazer sobre isso. E para ser justo, era um plano perfeito — presumindo que eu queria que o Presa sofresse. Mas eu não queria isso. Também não queria eles vindo pra cima da gente como cachorros loucos e muito menos, ter que sacrificar um Garou apenas porque ele era jovem e estúpido. Mas agora era tarde — já estava feito e sabendo ou não alguma coisa, eu tinha que manter meu bico fechado; dar com a língua entre os dentes não resolveria nada e se eu o entregasse, eu sairia tão fudido quanto ele. Então eu fiquei na minha. Mas eu também tinha que garantir que Chris aprendesse que esse tipo de comportamento não

era aceitável e que ele se daria muito mal caso fizesse qualquer merda do tipo de novo.

Assim que os Presas se organizaram, o resto de nós se dividiu entre eles para ajudar a caçar os lacaios, um por um. Pra começar, achar o vampiro foi foda, os bastardos não queriam falar — nunca querem — e precisei de uns Dons muito fodas para soltar a língua deles o suficiente para entender o que o Sanguessuga estava querendo fazer. Quando eles vacilaram, eu aproveitei; eu não vejo problemas em conversar com os punhos, principalmente se eles forem filhos da puta o suficiente para merecerem e esses eram. Depois de alguns minutos sozinhos comigo eles estavam cantando como canários e depois disso, não demorou nada para descobrirmos onde estava o vampiro.

Enquanto atacávamos, nós percebemos que derrubar esse cara não seria tão fácil. Ele era de um nível bem alto para os padrões dos vampiros e como todos os mais antigos ele tinha muitos planos de contingência para lidar com situações assim. Mas os planos eram bem apropriados para humanos e vampiros, não para Garou. Com os Presas liderando, nós tínhamos os recursos que precisávamos para desmanchar sua base de operações, pedaço por pedaço, assim nós o trancamos num porão para que pudéssemos lidar com ele durante o dia. É aí que as coisas começam a ficar realmente feias.

Infelizmente, achar o vampiro provou ser a tarefa fácil. A maioria dos sanguessugas são bonzinhos durante o dia, mas esse construiu sua cripta de modo que não permitia luz solar alguma entrar, permitindo que ele agisse durante o dia; isso fez com que lutar contra ele fosse difícil. Pra piorar as coisas, os lacaios dele eram super-bem armados e nos tomou um bom tempo lidar com eles já que eles atiravam com uzis com balas de prata. Você pensaria que ele conhecia a área ou algo do tipo. Enquanto estávamos ocupados, o vampiro usou seus próprios Dons para se esconder na escuridão. Ele atacava de longe enquanto cuidávamos dos seus lacaios, isso fez com que cada metro que tomamos custasse caro. Mas era apenas uma questão de tempo antes de nós livrarmos do lixo e o vampiro sabia disso. Seu medo fez com que ele ficasse descuidado, mas isso não fazia com que ele fosse menos perigoso: ele tinha dons muito poderosos o ajudando e ele derrubou alguns Presas antes que a batalha terminasse. A pior parte, a que assustou a todos, era que o bastardo tinha **removido o próprio coração**! O Presa de Prata líder da seita achou que tinha ganho quando ele furou o cara através do peito; isso deveria ser o fim das coisas, sério, já que isso geralmente acaba com esses putos na hora, deixando que o desmembrássemos para ocupar o tempo. Mas o vampiro apenas riu do Presa e o abriu como um peixe. Nós todos estávamos em Crinos nessa hora, então o resto de nós apenas engoliu o medo, agarramos ele, o levamos para a luz do sol, e ficamos olhando-o enquanto ele virava poeira. Não demorou muito para isso acontecer.

Depois que o vampiro foi morto, as coisas voltaram ao normal rapidamente. Os servos tinham todos desaparecidos, então não demorou muito para que nós

nos espalhássemos pelas ruas e conseguíssemos restaurar um pouco mais de sanidade nelas. Nós demos um jeito de capturar quase todas as drogas que ele deixou pra trás, e isso fez com que eu ficasse mais tranquilo. Tinha muita merda pelas ruas, e nenhum modo de controlá-la depois que chegasse aos distribuidores maiores. Nós também pegamos algumas informações sobre vampiros no leste. Os Presas tomaram conta disso no final, já que não era mesmo nossa jurisdição.

Mesmo que, no final, nós tenhamos dado um jeito de resolver as coisas, a batalha com o vampiro ainda nós saiu cara. Perdemos alguns bons membros da seita nas ruas, mas os Presas perderam mais — e as perdas deles foram maiores. Eles perderam o garoto de ouro deles, o que os machucou e também perderam o líder de sua seita. Isso fudeu com eles até onde a política Garou estaria interessada, então eu acho que a ligação do Chris foi a certa a ser feita. Nós agora mandamos um pouco mais nas coisas por aqui e esse novo regime não gira em torno de prostrar-se aos Presas sempre que alguma coisa acontece. Agora nós somos basicamente os primeiros entre os iguais — todo mundo faz o que dissermos, mas eles fazem isso porque nós mostramos a eles que pode ser feito, não porque nós estamos dizendo o que fazer. E eu digo para mim mesmo, que por causa disso, as coisas estão melhores. O antigo regime está fora e agora nós todos estamos tentando fazer as coisas acontecerem ao invés de ficar em cerimônias. E esse é o ponto, não é?

Eu digo isso, mas isso não muda o fato de que tá foda me encarar no espelho esses dias. As coisas podem estar melhores agora, mas isso foi obtido as custas de sangue inocente e não posso aceitar isso sem problemas. Isso não pode ser a vontade de Gaia. Sei que estamos numa guerra para sobreviver nesses dias e que vez por outra devemos fazer coisas que não nos orgulharemos, mas... isso não justifica nada. Isso não é um passe livre para sair por aí matando quem quisermos apenas porque é conveniente. Ainda temos que lembrar que somos seres humanos ao menos em partes e nós devemos agir seguindo essas partes. Se não pudermos fazer isso talvez não mereçamos sobreviver.

Nós, Senhores das Sombras, sempre estivemos por aí, fazendo coisas questionáveis em nome de um bem maior. E a ação de Chris foi o comportamento clássico de um Senhor das Sombras — faça o que for preciso, para que seu Alfa não tenha que fazê-lo e se preocupe principalmente em resolver o problema que está na mão. Se houverem consequências, que seja — engula-as, isso se alguém te pegar fazendo isso. Mas nós devemos manter as perspectivas aqui. Tudo que realmente fizemos nas últimas semanas foi derrubar um traficante e isso as custas de muitas vidas de Garou — e não posso imaginar nada, a não ser acabar com uma Colméia inteira, que justificasse a morte de tantos Garou. Qual é a utilidade? Como isso ajuda Gaia? Não tenho respostas. Não podemos continuar assim; assim, nós não vamos precisar da Wyrn para trazer o Apocalipse — nós mesmos faremos um excelente trabalho trazendo sozinhos.

LIVRO DE TRIBO:
SENHORES ^{DAS} SOMBRAS



Por Chris Campbell
Lobisomem criado por Mark Rein-Hagen

Créditos

Autor: Chris Campbell. Lobisomem e o Mundo das Trevas criado por Mark Rein•Hagen. Sistema de jogo Storyteller desenvolvido por Mark Rein•Hagen.

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Editor: Aileen E. Miles

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: Leif Jones, Steve Prescott, Alex Sheikman, Ron Spencer, Melissa Uran

Arte da Capa: Steve Prescott & Sherilyn Van Valkenburgh

Design, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles

Créditos da Edição Brasileira

Copyright: (who care?)

Título Original: Tribebook Shadow Lords Revised

Tradução:

Dimmi (*Lendas dos Garou e parte do cap.2*)

Chokos (*todo o resto do livro!*) \o/

Revisores: Insane.Vizir, Gustavo e Folha do Outono

Revisor-Final: Chokos

Capas: RGT

Diagramação e Planilha: Folha do Outono

Visitem Nossa Comunidade no Orkut, Porra!!

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349>



Há um mundo maravilhoso para ser salvo!

Esse livro foi feito por pessoas que nem se conheciam no início, mas que tinham um desejo comum e isso foi o bastante para nos reunirmos em torno de algo maior. Só queremos e fazemos, e isso dá certo. E sabe porquê?

Porque o mundo — cada vez mais — precisa de gente como nós, pessoas capazes de fazer verdadeiros milagres!

Se está lendo esse pdf, provavelmente você tem um computador, deve ter internet para ter baixado esse arquivo, quem sabe até uma impressora? Porém existem pessoas que não tem nada disso e apenas precisam do mais básico. Sendo assim, ajude o quanto puder! Esse será nosso pagamento.

Junte-se a nós e faça a diferença!

Equipe do Nação Garou

(Este é nosso 4º livro, publicado em 14/Março/2007)



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 2002 White Wolf Publishin, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Hunter the Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem

o Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Livro de Tribo Senhores das Sombras, Lobisomem a Idade das Trevas e Lobisomem Guia do Jogador são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para a diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

Dê uma olhada na White Wolf online:

www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.frp.storyteller

IMPRESSO EM SUA CASA

LIVRO DE TRIBO: SENHORES ^{DAS} SOMBRA



Conteúdo

<i>Lendas dos Garou: A Tempestade Vindoura</i>	2
<i>Capítulo Um: Os Ventos da História (História)</i>	11
<i>Capítulo Dois: O Olho do Furacão (Sociedade)</i>	35
<i>Capítulo Três: Bênçãos do Trovão (Criação de Personagem)</i>	61
<i>Capítulo Quatro: Os Escolhidos do Avô (Modelos e Lendas)</i>	83



Capítulo Um: Os Ventos da História

Se você não gosta da gente, não aceite nossos convites e não nos convide para lhe visitar. Quer queira ou não, a história está do nosso lado.

— Nikita Sergeevich Krushev

Bem, você parece ter sobrevivido ao seu Ritual de Passagem relativamente intacto. Nenhum ferimento grave, eu imagino? Nenhum ato de vergonha para desgraçar a tribo tão cedo em sua tentativa de se tornar um de nós? Não? Bom. Não há duvidas do porquê eles te enviaram até o velho Pavel, assim eles podem manter o astuto Galliard longe de suas costas, dominando-o com um filhote. Não importa, ao fazer isso eles me deram poder, então isso não tem nenhuma consequência real para mim. Hmm? Não, esqueça. Eu apenas estava pensando alto.

Então, o que você precisa agora é de um pouco de história, para que você possa se situar efetivamente na trama dos afazeres dos Senhores das Sombras. Você já

ouviu o básico, eu tenho certeza, mas você ainda precisa aguçar-lhes um pouco mais para entender porque nós somos desse jeito. O que você deve lembrar é que dúzias de histórias de nossa tribo estão gravadas em vários lugares e poucas delas condizem com os detalhes de nosso passado. Nós somos escribas meticolosos, mas também somos um bando de mentirosos, então ouça tudo o que vem de mim com cuidado. Não interessa se esse detalhe ou aquele está perfeitamente preciso, o significado desse tipo de coisa é que é importante.

Ah, trovões distantes. Esse é o som mais doce do mundo, quando todas as coisas são sussurradas a nós. É aqui onde começamos — nas chamas da criação.

O Início

Hoje em dia você ouviu falar muito sobre o início dos tempos e como eram os Garou quando Gaia criou o mundo. Na verdade, eu suspeito que os Garou não eram grandes coisas nessa época, uma vez que nós não existíamos. O mundo passou por muitas, muitas eras antes de Gaia sentir a necessidade de nos criar. Não havia nenhum Garou durante a época dos dinossauros, nem mesmo quando as grandes feras do passado de Gaia comandavam a Terra. O passado era uma época de espírito e equilíbrio, tudo era como deveria ser.

A medida que o tempo passou e o personagem criativo de Gaia, a Weaver, começou a criar novas formas, duas coisas começaram a ter proeminência. Uma delas era o lobo, que se provou ser uma das mais adaptáveis criações de Gaia. Logo ele era encontrado em todas as partes do mundo ou pelo menos nos lugares dignos de se perceber (isso não é inteiramente verdade, mas explico porquê mais tarde). Gaia estava satisfeita com o lobo. Ele era um predador opressor, mas ferozmente devotado a sua família. Os outros animais do mundo se ajustaram para acomodar o lobo e tudo estava certo.

Entretanto, logo outra criação de Gaia começou a crescer em importância. Esses eram os humanos, que eram espertos, fortes, persistentes e que podiam criar ferramentas e aprender. Eles possuíam uma estranha e extensa sociedade e ainda assim eles eram muito ambiciosos. Eles necessitavam ser assim, para ganhar status e fazer bem à sua prole. Então eles usaram seus dons para dobrar Gaia à sua vontade e eles se provaram bem sucedidos. Seu sucesso foi tal que eles aprenderam a manejar o ambiente ao redor deles além de seu alcance e isso deu a eles um grau de liberdade e segurança impensada por outras criaturas vivas. Isso era o grande poder dos humanos, entretanto, não era algo particularmente bom para Gaia. Na verdade, foi terrível para Ela e as maquinacões da humanidade mudaram o mundo para sempre. Eu tenho certeza de que muitos Theurges vão discordar de mim, mas eu estou convencido de que foi nesse ponto em que a Separação aconteceu — o ponto em que Gaia foi separada em um reino físico (ou seja, o mundo à sua volta) e a Umbra, um reino de espíritos. Muitos animais e espíritos sentiram profundamente a perda — Eu não acho que os humanos algum dia de fato perceberam.

Foi por isso que Gaia criou os Garou para controlar os humanos. Ela nos deu a forma e o temperamento dos lobos e a mente e o coração dos homens, nos fazendo caminhar entre os dois. Esse foi um erro da parte Dela, uma vez que os lobos que não estão com suas famílias são tão maus e dominadores quanto os humanos. Mas então, talvez essa tenha sido

a intenção Dela desde o início — talvez o único modo de controlar os humanos era soltar sobre eles um predador cuja crueldade e ferocidade era muito maior do que qualquer coisa que a humanidade tinha para oferecer. Se isso é verdade, então os resultados do pequeno experimento Dela não podem surpreendê-La.

Os muitos Garou que Gaia criou obedeciam-Na em todas as suas vontades do melhor modo que podiam. Alguns de nós guerrearam contra os humanos, tentando esmagá-los sobre nossas patas. Alguns viviam com os humanos em paz, se tornando conselheiros para que os humanos pudessem seguir com seus negócios sabiamente. Outros se tornaram uma parte da sociedade humana e os governavam. Todas essas coisas, e outras mais, nós fizemos, pois era a vontade de Gaia que assim fosse. Mas Ela não era a única que assistia a tudo. Existiam outros seres de poder que serviam aos interesses Dela e alguns deles tomaram como tarefa nos moldar à sua imagem.

Os Garou que se tornariam os Senhores das Sombras se assentaram dentre os povos das grandes planícies da Ásia. Aquela era uma terra selvagem e estava repleta de incontáveis multidões de povos. Nós rapidamente percebemos que seria impossível controlá-los diretamente, então nós fizemos o que seria melhor — nós controlamos suas dinastias interiormente, nos tornando inestimáveis para quem quer que seja que estivesse no comando e mudando para melhores prospectos quando novatos tomavam o lugar deles. Foi dessa maneira que nós mantivemos nosso lugar, controlando a humanidade pelas sombras através de estratégias e traições. Nós nos tornamos mestres dos poderes ocultos e nisso atraímos o interesse do mais poderoso dos Incarnae de Gaia, aquele que hoje conhecemos como Avô Trovão. Ele viu em nosso povo a sua essência: o murmúrio dos trovões distantes, a ardente fúria que explode em uma tempestade de verão, a escuridão oculta que transforma o dia em noite. Ele veio até nós e nos ordenou a servi-lo para que nós pudessemos servir Gaia ainda melhor. Nós não podíamos recusar; enquanto outros olham para os sombrios murmúrios do Trovão com suspeita, nós vemos apenas estratégias, esperteza e sabedoria. Ao aceitar suas bênçãos, nós nos tornamos uma força política por nosso próprio direito. Ao forjar seus laços conosco, ele deu a luz a nossa tribo assim como Gaia deu a luz a nossas formas físicas séculos atrás.

As Tribos e o Impergium

Assim como o Avô Trovão nos escolheu, assim fizeram outros, totens menores escolheram outras facções dos Garou. Esse foi o nascimento das tribos como nós as conhecemos. Alguns Galliards dirão que as tribos foram formadas primeiro, e que foram

fortalecidas pela benção de seus totens depois – mas isso é um insulto aos grandes Incarna que ofereceram poder ao nosso povo.

Sempre existem facções — sempre existiram e sempre existirão. Os campos de nossa tribo e das outras, os cultos secretos e as alianças que se tentam manter ocultas, todas essas uniões de Garou que pensam de forma semelhante e buscam uma meta em comum. Mas isso não são tribos. Você irá ouvir alguns Galliards dizerem que as tribos nasceram das facções formadas pelo Impergium, que os Filhos de Gaia eram os objetores ou que as Fúrias Negras eram aquelas que insistiam em matar apenas os machos. Isso sequer vale atenção. As tribos foram formadas no início do Impergium — a missão que nós fomos criados para executar — não devido a seu final. O papel de cada tribo na matança foi uma evolução em seus objetivos e crenças tribais, ao invés de qualquer outra coisa.

Seria um erro não dizer a você sobre os Presas de Prata daqueles tempos. Com o nobre Falcão como seu patrono, eles clamaram o direito da liderança. E eles **eram** capazes da tarefa, eles se acasalavam bem, se portavam com dignidade, possuíam vozes claras e podiam mexer com as emoções daqueles que eles comandavam. Assim como com os humanos, nós olhamos para os Presas de Prata e vimos que o melhor a fazer não era disputar o poder com eles e sim reforçar — e sutilmente guiar — a liderança deles para o bem da recém formada Nação. Eles não eram perfeitos, mas eram alfas capazes e nós forjamos uma poderosa aliança com eles. Enquanto eles falavam, nós agíamos, enquanto eles lideravam a vanguarda, nós atacávamos pelos flancos. Nós sujamos nossas patas para que eles pudessem continuar a brilhar como prata, como se fossem líderes infalíveis. Nós fizemos sacrifícios de sangue e honra para que eles pudessem brilhar, isso dói, mas valia a pena para ver os Presas conduzir as tribos para uma unidade. A nossa parceria era boa... o que tornou tudo ainda mais frustrante quando deu errado.

A Guerra da Fúria

Enfim, nós Garou não éramos os únicos instrumentos de Gaia para realizar Suas vontades. Não, existiam muitas, muitas outras Raças, os Fera, procurando fazer o trabalho Dela e quando nós nos encontramos com elas nós queríamos comandá-las também. Foi o nosso orgulho que nos levou a fazer isso e foi dessa forma que o lobo se manifestou. Cada uma dessas diferentes Raças possuía dons concedidos a eles por Gaia e nós sabíamos que podíamos usar esses dons se fossemos, de fato, controlar os humanos. Nós tínhamos que ver o mundo com os Olhos de Gaia, ver o passado com Sua Memória e ouvir os sussurros distantes através de Seus Mensageiros. Nós não

conseguíamos apreciar essas coisas como eles, então nós tentamos tomá-las para nosso povo.

Os outros Fera ficaram raivosos com a simples idéia de se submeter às nossas ordens e eles responderam virando suas costas para seus deveres para com Gaia. Afinal de contas, nós éramos as crianças favoritas Dela. Se esse era o modo como nós agíamos, porque eles deveriam respeitar qualquer coisa que Ela dissesse? Mas ao reagir dessa forma, eles cometeram o mesmo erro que nós cometemos. Devido ao nosso orgulho, nós tentamos controlá-los. Devido ao orgulho deles, eles buscaram nos desafiar. Não deixe os apologistas te enganar: Os Fera foram tão culpados quanto nós fomos, cada um deles. O que veio a seguir pode ter sido nossa responsabilidade, mas por Gaia, nós fomos **provocados**. Se você bate em um urso e ele te ataca, você só pode culpar a você mesmo. E se você desafia uma criatura de fúria, você deve imaginar que você será forçado a pagar o preço.

Além disso... além disso. Quando nós declaramos guerra aos outros Fera, eu não acho que nós compreendíamos exatamente o que era que estávamos fazendo. Nós destruímos muitos deles por completo e ferimos outros de tal forma que eles não poderiam se recuperar por séculos. Você sabia que existiam homens-linces aqui na Europa? Eles eram um povo sagaz, assim como seu parentes americanos, mas eles tinham uma tradição baseada no misticismo e contemplação que nós nunca vimos igual antes ou desde então. E existiam outros... muitos outros. Filhos do Falcão, para caçar nos céus e as crias do Morcego para cantar as canções de Gaia para nós durante as noites. Existiam os homens-linces que nos ensinavam sabedoria e os grandes e antigos homens-ursos, que curavam os ferimentos de Gaia. Todos esses e outros mais viviam entre nós, até que nós os destruímos. Se eles não se curvavam perante a nós, era óbvio que eles haviam virado suas costas para Gaia. Assim, eles tinham que ser destruídos.

Nós não entendíamos o que estávamos fazendo, não até que fosse tarde demais para parar. Mas então, nós não queríamos pensar muito a respeito. Nós éramos os betas dos Garou e nós víamos como nosso dever seguir a vontade de nossos líderes. Foram eles que acharam as atitudes dos Fera inaceitáveis. Dessa forma, foi o orgulho deles que destruiu os outros Fera e não o nosso. Nós fomos apenas seus executores.

O Pacto

Enquanto nós estávamos ocupados enfrentando os outros Fera, os humanos que nós governávamos estavam se aquecendo sobre o nosso gentil toque. Depois de três mil anos de subserviência ao nosso comando, eles achavam que eles tinham direito a uma opinião. Eles acharam que tinham o direito de nos

O Rancor Eterno

Ao ouvir os outros Garou, você pensaria que os Senhores estão planejando usurpar o controle da Nação Garou por milênios, desde que nós nos chamamos de Senhores das Sombras. Você acharia que nós sempre odiamos os Presas de Prata e que ainda não conseguimos tomar o lugar deles. Em uma palavra, você acharia que nós somos incompetentes.

Vamos ser realistas. Se estivéssemos, de fato, procurando a oportunidade perfeita para destronar os Presas por todo esse tempo, você não acha que nós já não teríamos a encontrado? Nós não somos idiotas e nós podemos exigir muitos favores se quisermos. Se nós odiássemos os Presas de verdade por todo esse tempo — e quiséssemos tomar o lugar deles — nós não estaríamos sentados aqui por um milhão de anos brincando de segundo em comando. Nós estaríamos no controle.

Mas há duas coisas para se lembrar. Uma é que nós não odiamos os Presas de Prata por completo, nem viemos odiando-os por milênios. Mas nós não gostamos do que eles se tornaram. Antigamente, nós deixávamos que eles escolhessem primeiro com quem acasalar e os territórios de caça. Nós nos tornamos bodes expiatórios, cometendo nossas traições para que eles pudessem governar eficientemente sem serem associados com a vergonha de um comportamento desonroso, sem nos importar com o que era necessário. Nós fizemos para que eles pudessem liderar bem, para que eles pudessem cumprir com seu papel. Eles não cumprem mais com esse papel

e a maioria está muito frágil e fraca de corpo ou de cabeça. Você vê de onde vem o ressentimento? Nossos ancestrais se sacrificaram muito e eles nem mesmo são agradecidos. Muitos de nós vêem uma grave injustiça nisso e nós não temos medo de agir.

A segunda coisa é que apesar de todas as suas fraquezas, eles ainda são os Presas de Prata. Seu nome está associado com liderança desde que o Povo conheceu as tribos e não importa como vários jovens filhotes hominídeos se revoltam com a idéia da tradicional liderança, seus joelhos ainda tremem na presença de um Presa. Gaia ainda não os denunciou e o Falcão ainda voa sobre eles. Se nós tivéssemos certeza de que eles são inúteis, que a Nação se sairia melhor sem eles no topo, então nós faríamos algo contra eles — mas enquanto eles ainda forem os Presas de Prata e ainda mostrarem sinais de que são os escolhidos, nós nunca poderemos ter certeza.

É por isso que muitos de nós se ressentem com os Presas — porque nós confiamos e nos apoiamos neles por tanto tempo e nos sentimos traídos. E é por isso que ainda não agimos — porque talvez haja esperança para eles. Mas eu lhe digo uma coisa: os ressentimentos não estão se enfraquecendo e a esperança de sua ressurreição vai diminuindo a cada dia. Nós estamos ficando sem tempo para esperar.

— Violeta a Adaga, Senhora das Sombras
Philodox

desafiar e subjugar nossa autoridade. Nós, que somos filhos do Trovão achamos tudo isso engraçado, já que nós não víamos a liderança como um direito, como faziam os Presas de Prata, mas apesar de tudo, nós não estávamos preparados para cedê-la sobre qualquer circunstâncias. Então os humanos começaram a pegar em armas para nos enfrentar e nós tivemos que nos curvar perante a percepção de que toda aquela situação iria ficar muito mais bagunçada do que nós poderíamos lidar caso algo não fosse feito em breve.

Cada tribo tentou lidar com a ameaça de guerra de sua maneira. Os Fenrir queriam esmagá-los, enquanto os Presas de Prata queriam legitimar sua liderança usando precedentes legais. Os Filhos de Gaia queriam negociar uma trégua e os Sentinelas queriam controlá-los interiormente. Já nós, nós queríamos usar o gosto da humanidade por política e violência contra ela mesma, usando a humanidade para controlar a humanidade.

No final das contas, todos nós falhamos em acabar

com as criaturas odiáveis. Eles haviam crescido além da nossa habilidade de controlá-los e as únicas opções que sobraram era a de deixar eles em paz ou simplesmente aniquilá-los. Algumas tribos acharam a ultima opção aceitável, mas a maioria não. E assim, cada tribo passou a culpar os outros por nossa falha e ao fazer isso as tensões entre nós cresceu até que nós explodimos em um conflito aberto entre nós mesmos. Nós, que fomos criados para pacificar os humanos, fomos vítimas de nossas porções que *eram* humanas.

Eventualmente, nós meio que chegamos a um acordo de como lidar com a situação. Nós concordamos em viver em paz e concordamos com o fim do Impergium. Nunca mais, nós dissemos, nós faríamos guerra contra nós mesmos, ou contra os Fera, ou contra os humanos. Nós faríamos apenas o que Gaia nos ordenou e faríamos o melhor para controlar os humanos por debaixo dos panos.

Esse foi o pior erro que nós fizemos em nossa história.

A Ascensão da Humanidade

À medida que nossa pressão na humanidade foi diminuindo, os humanos se tornaram livres para desenvolver sua cultura e sua terra da maneira como achavam apropriado. Nós então vimos o início da civilização vários milhares de anos atrás, em locais como o sudeste da Ásia, Mesopotâmia e regiões espalhadas pela África. A civilização humana não era um lugar para nós, pelo menos ainda não e assim nós nos afastamos. Nós esperávamos que os Sentinela e os Ratkin (a quem nós não conseguimos matar durante a Guerra da Fúria, apesar de nossos esforços) pudessem manter os humanos em cheque, mas ambos se provaram patéticos em realizar seu trabalho. Não foi uma grande surpresa, mas ainda assim foi desapontador. Ainda assim, era difícil encontrar uma boa ajuda.

A civilização humana continuou a crescer e mudar e eles começaram a desenvolver tecnologia em uma quantidade alarmante. Já era ruim o suficiente quando os macacos desenvolveram a agricultura, mas logo eles estavam aparecendo com técnicas novas de irrigação, novos e melhores metais para usar como ferramentas e armas. Nós assistimos o nascimento e a queda de muitas civilizações e começamos a tentar nos envolver no desenvolvimento de cada uma delas. Suméria, Egito, os Hititas, Grécia, Babilônia — todas eram experimentos fascinantes no desenvolver da humanidade. Mas as coisas não ficaram realmente interessantes até que Roma subiu ao poder. Foi quando o jogo em que nós Senhores somos brilhantes surgiu, sendo refinado a uma grande arte, mas foi também quando o mundo foi direto para o inferno.

Roma

O que foi? Ah. Não, Nero não foi um produto de nossa influência. Tampouco foi Calígula. Nenhum dos imperadores de Roma, para ser sincero. Todos acham que deviam ser, mas a verdade é que o que interessava nos imperadores não era o que nos interessava. Sério, eles tinham o poder de controlar o império, mas eles eram muito alto nível. Não, aqueles que nos intrigavam do ponto de vista dos Senhores das Sombras eram os senadores. Tanto a fina arte da política dos humanos e dos Senhores das Sombras se refinou nos primeiros dias de Roma e a medida que o Império se aproximava de seu fim, nós a transformamos em uma ciência.

Bem, os Romanos não eram o nosso povo. Nossos Parentes estavam com as tribos bárbaras mais ao norte e assim não faziam parte do Império até pouco antes de seu colapso. De certo ponto, nossos Parentes eram



os povos nativos que residiam na Ásia Central antes das migrações bárbaras iniciarem, mas as coisas se misturaram tanto que o povo que mais tarde se tornaria os Eslavos se tornou nossos Parentes *de facto* durante os últimos estágios do Império Romano. Mas nós ainda mantínhamos um interesse no Império, uma vez que ele estava repleto de homens que ansiavam por poder e estavam dispostos a fazer tudo que fosse necessário, politicamente e belicamente, para tomar esse poder. Nós os achamos um povo fascinante e nos asseguramos de seguir suas atividades da melhor maneira que pudéssemos.

Além da política, nós aprendemos bastante sobre tática e estratégia militar com os primeiros dias do Império Romano. De particular importância, temos as Guerras Púnicas, onde notáveis como Aníbal, Cipião o Africano e um grande número de outros fizeram seus nomes e nos ensinaram lições que são úteis até hoje. Nós estávamos dos dois lados do muro, instigando batalhas aqui e ali apenas para ver o que os humanos fariam. Qualquer um que aparecesse com a idéia de pegar gigantescos elefantes no norte da África, marchar com eles pela Espanha, Alpes e o norte da Itália e então usá-los para atacar Roma deveria ser admirado. Qualquer um que pudesse *vencer* alguém com uma idéia tão brilhante deve ser praticamente venerado como um deus. E assim, nós nos unimos a eles, porque eles eram criaturas fascinantes.

Infelizmente, nossa compreensão de como funcionava interiormente as políticas humanas não nos ajudou muito a controlá-los. Tivemos que usar nossos Parentes como intermediários para obtermos resultados — nunca haverá uma cidade capaz de acalmar os nervos de um lobisomem — e, como previsto, esses Parentes não eram tão eficientes como nós mesmos. O Império continuou a expandir e não havia muito que podíamos fazer. Assassínatos ajudavam bastante, é verdade. Se não fosse por isso, que nós praticávamos regularmente, o Império poderia ter se expandido muito mais além do que seu significativo tamanho histórico. Como as coisas estavam nós tivemos que nos contentar com forçar o Império a cair por volta do meio do século VI D.C.

Cristianismo, ou Como O Mundo Foi Para O Inferno

Com a chegada do Anno Domini, um dos desenvolvimentos mais importantes da era Romana foi o nascimento do Cristianismo. Essa fé marca um ponto de mudanças no desenvolvimento do pensamento humano e teve um grande impacto em nosso modo de vida por três principais razões. Primeiro, ele desenvolveu o conceito de divindade monoteísta a tal ponto que ganhou aceitação em toda humanidade

ocidental. Enquanto o Judaísmo introduziu a idéia, foi o Cristianismo que a popularizou e tornou-a acessível para os humanos de todas as etnias. A medida que sua influência crescia, a influência das outras decrescia. Além disso, sua exclusividade tornou-se mais zelosa, tendendo a atos de extrema violência, tanto contra os humanos como contra entidades sobrenaturais como nós. Assim que o poder da fé crescia, a vida na Europa se tornava extremamente desconfortável para nós.

O Cristianismo também foi importando por representar as primeiras raízes da institucionalização, onde uma idéia política ou religiosa se tornava uma entidade com poder além das pessoas que lhe eram partidárias. O Cristianismo não institucionalizou o Império Romano e sim a Igreja. Esse era um conceito do qual nós estávamos completamente despreparados para lidar, devido à fina camada de tudo aquilo. O mundo era muito menor naquela época e era difícil para nós compreendermos que uma instituição não-política podia exercer tamanho controle sobre uma área tão significativa. Se nós controlamos um aristocrata, nós podemos controlar uma casa ou uma cidade. Se você controla um senador, você controla uma região. Se nós controlamos um rei, nós controlamos todas as terras que ele chama de sua. E assim por diante. Mas se nós controlamos uma instituição como a Igreja... nós controlamos todos que fazem parte dessa instituição. Isso vai além das fronteiras políticas, além das barreiras culturais, além de tudo o que conhecemos e alcança todas as pessoas do mundo. Se nós pudéssemos controlá-la, o poder que nos seria garantido, o poder de influenciar a humanidade, seria enorme. Infelizmente, alguém destruiu nossos planos.

Veja bem, o terceiro impacto que o Cristianismo teve em nosso modo de vida está baseado nos vampiros, que rapidamente se espalharam por entre ele. Esses seres malditos estavam dentro da cultura humano em um nível que nós não podíamos sequer tentar imitar e eles perceberam o potencial que a Igreja tinha a oferecer tão rápido quanto nós percebemos. O fato deles poderem criar uma progênie à vontade deu a eles um número que nós não poderíamos equiparar e, é claro, que a influência deles se espalhou como fogo.

Nós já havíamos lidado com vampiros antes, é claro. Eles estavam por toda a parte em Roma, mas eles tinham de ser cuidadosos uma vez que eles não controlavam alguém importante — afinal de contas, os senadores não podem restringir suas atividades à noite, o que significa que nós mantínhamos as rédeas de Roma. Mas o Cristianismo não era centralizado e isso fez com que ele fosse muito mais fácil de controlar que o belo e centralizado governo Romano. Algo tinha que ser feito.

A Importância de um Bom Saque

Bem, quando isso aconteceu muito já *havia* sido feito. Existiam alguns indivíduos ambiciosos nas tribos bárbaras que corriam em volta das fronteiras de Roma e não demorou muito para estimular nossos Parentes a começar invadir o Império como se fosse uma ordem divina. As invasões começaram em ondas, esmagando as defesas do Império. Os Visigodos destruíram tudo invadindo a Itália por volta de 400 DC e os Vândalos os seguiram, saqueando Roma cinquenta anos depois. Uma meia dúzia de outras tribos se envolveu na batalha durante cerca de duzentos anos ou mais, dando problemas aos Romanos por todos os lados, da Britânia até Cartago.

Durante as invasões, os Vândalos, Visigodos e Hunos migraram para o que se tornaria a Alemanha, França, Espanha e a Europa Oriental. Nós fomos com eles, em uma quantidade maior ou menor, por duas razões, para cuidarmos deles e para ver o quanto eles seriam capazes de suportar. A conclusão de tudo isso foi que nossos Parentes, e nós junto com eles, nos encontrávamos espalhados através do Império e suas posses, pelo menos no ocidente. Essa é a principal razão de por que agora nós temos caerns espalhados pelo norte da África, Espanha e partes da França e Itália, além de nossas terras natais. A maioria dos Garou fica surpresa ao descobrir que nós somos tão diversificados mas, bem, aqui vamos nós. A idéia de que os resultados são mais importantes do que uma "pureza" étnica sempre esteve imbuída em nossa tribo e essa é apenas uma das grandes evidências disso.

Como uma nota, eu quero deixar claro que os Hunos não estavam realmente envolvidos na derrubada do Império e que eles nunca saquearam Roma. O mais longe que eles chegaram, na verdade, foi ao norte da Itália e foi muito depois que os Visigodos e os Vândalos tornaram a vida do Império miserável por quase um século. Algum Andarilho do Asfalto uma vez disse que Átila marchou até Roma nas costas de elefantes, o que não faz o menor sentido. Eu não faço nem idéia de onde os Hunos supostamente tiraram os elefantes, vendo que eles vieram da Ásia Central e nunca chegaram mais longe do que à Turquia ao Sul e França ao oeste. Você deve entender que com todo o acesso à tecnologia, os Andarilhos raramente abrem um livro.

De qualquer forma, o que é importante de se perceber aqui é que esses não eram uns bandos de bárbaros cruéis, pelo contrário, eles eram povos muito sofisticados e eles deram origem a um número de reinos que amadureceram nos países europeus que nós conhecemos hoje. Nós vimos o potencial que eles

representavam ainda cedo no jogo e os conduzimos para um decadente e apodrecido império para destruir o Cristianismo e dar às tribos algum poder apenas para parecer uma situação onde todos ganham. Mas nós não podíamos contar com duas coisas: primeiro que o império iria se dividir em duas partes momentos antes das invasões, fazendo com que pelo menos uma parte ficasse intacta, e segundo, que outra religião iria nascer do Judaísmo, dessa vez centralizada no Oriente Médio. Essa nova religião era o Islã e ela se tornou o poder seguinte no mundo.

A Dita Idade das Trevas

Talvez eu esteja apenas menosprezando, mas eu gosto de fazer exceção à noção de que o período seguinte aos saques de Roma foi uma época particularmente "sombria". Não foi sombria. Foi, na verdade, um dos mais fascinantes períodos de toda a história humana. Com a queda de Roma, um número de reinos competitivos se ergueu para tomar seu lugar. Na Ibéria (que se tornaria a Espanha), o reino dos Visigodos estava erguendo-se ao poder. Os Vândalos tinham suas posses na costa norte da África e os Ostrogodos tomaram o que sobrou do Império Romano Ocidental. As regiões ao norte estavam consolidadas entre os Francos, o que deu aos Fianna um lar. A Britânia, por sua vez, apenas foi saqueada e na verdade *era* muito tediosa. Mas no leste...

Bizâncio

O Império Romano Oriental se tornou o Império Bizantino e ele recapturou muito da glória perdida de Roma. O mais notável de seus imperadores fora Justiniano, que era um Parente dos Senhores das Sombras. Ele era de um tipo ardiloso, mas não muito brilhante. Sua esposa Teodora, entretanto, era uma outra história, ela era uma de nós. Ela o encorajou a retomar boa parte da proeminência do passado de Roma e ele fez um bom trabalho. Ele também codificou o direito Romano, transformando-o em um dos melhores códigos legais já desenvolvidos e fez um bom trabalho protegendo o lado oriental do Cristianismo, que nunca se tornou tão ambicioso ou problemático como sua contraparte ocidental. Infelizmente ele não pôde segurar seus territórios contra as tribos germânicas ao norte ou os Persas ao leste, então o império foi eventualmente destruído. Bem, ninguém é perfeito.

Os Balcãs

Uma das razões pela qual nós éramos tão interessados no Império Bizantino estava no fato de que seus principais centros de poder estavam em sua maior parte justamente em nossa porta. Isso nunca aconteceu com as terras dos Visigodos, mas foi bem



perto. Isso tornou os Bizantinos acessíveis a nós e se tornando uma de nossas memórias mais apreciadas. Infelizmente, estava infestado de vampiros e fizeram um bom trabalho usando o poder do Império para esmagar seus cidadãos. Eu acho que Justiniano e sua esposa Senhora das Sombras era as únicas pessoas no poder que não eram sanguessugas. Quando o Império caiu, os vampiros se refugiaram nos Balcãs e como eu explicarei mais tarde eles se tornaram muito problemáticos ali.

Islã

Como eu disse momentos antes, o crescimento do Islã logo se tornou a próxima potência no mundo. Começou no Oriente Médio, mas logo cresceu para ocupar um território do Afeganistão até, acredite ou não, Espanha. Durante o meio do século VIII o poder islâmico continuou a crescer e em nossa maioria, apenas o vimos crescer. Ele não parecia infectado com a desgraça vampírica como os estados cristãos e com a exceção das regiões espanholas e do norte da África (particularmente aquelas a oeste de Trípoli) não eram terras atraentes para nossos Parentes. Muitos de nós viajaram pela área apenas para ver o que ela tinha para oferecer, mas os poucos Garou da área eram em sua maioria Peregrinos Silenciosos e não havia uma lugar de verdade para nossos Parentes pelo Califado Oriental. O oeste, no entanto, era outra história.

Os árabes provaram ser bem sucedidos em suas conquistas ao norte da África, o que era desconfortável para nós. Seu poder militar era tudo, exceto irrefreável e eles habilmente conseguiram destruir o reino que os Vândalos estabeleceram ali cerca de duzentos anos antes. Enquanto eles consolidavam seu poder eles também destruíram Cartago, junto com muitos bons Parentes nossos. Anos depois, eles invadiram a Península Ibérica, que eles tiveram sobre poder durante muitos anos e ao fazer isso eles também destruíram o reino dos Visigodos, os Parentes que tínhamos ali eram ou assimilados pelos Árabes ou forçados a fugir rumo ao norte, para o Reino dos Francos. Apesar de nossas terras natais estarem a salvo, pelo menos dos árabes, nossa extensa rede de Parentes estava sendo destruída.

Apesar da destruição de nossos Parentes, alguns Senhores da Espanha não podiam evitar admirar os invasores árabes. Eles percorreram todo o caminho desde Meca, pulverizando tudo que estava em seu caminho, tudo pela glória de sua fé. Enquanto o Cristianismo buscava unificar o mundo e dobrar Gaia a sua vontade, o Islã parecia contente em destruir seus oponentes humanos, aprendendo sobre o mundo a sua volta apenas para expandir ainda mais seus objetivos religiosos. A força e ambição que eles demonstravam

podiam ganhar a afeição até mesmo do mais enrijecido Senhor e muitos optaram por permanecer em Toledo ou Córdoba apenas para aprender mais sobre essa nova e estranha cultura.

Enquanto o Império Islâmico inicialmente parecia um exército irrefreável, um número grande de derrotas chaves em Tours, Constantinopla e Chipre parou o grande momento. Os impérios podiam persistir por muitas centenas de anos, mas eles nunca reconquistariam aquele bom momento na Europa ocidental. Isso deixou nossos Parentes espanhóis livres para voltar para seus territórios e os Senhores daquela região (e seus descendentes nas Américas) ainda carregam traços mouros em suas características.

Carlos Magno

A última grande punhalada em um império na Europa veio das mãos de Carlos Magno, um rei franco que buscava unificar as terras da Ibéria até os estados eslavos, contendo nossa terra natal em um império renovado no parâmetro da Roma clássica. Foi um esforço nobre e muito daquela antiga glória do império foi restaurada. Enquanto isso, os povos eslavos que agora populavam a maioria de nossas terras natais tinha de lidar com as invasões dos búlgaros no leste e dos escandinavos do norte. Esses últimos criaram rotas de comércio entre sua terra natal e Constantinopla e no processo criaram acampamentos permanentes por essas rotas mercantes. Essas três influências — eslavos, búlgaros e escandinavos — criaram a cultura que agora domina o Leste Europeu e os escandinavos deram origem à Rússia.

Infelizmente, a única coisa que unia o império era o próprio Carlos Magno. Quando ele morreu em 814, o império fraturou-se em três partes, uma das quais era o Sacro Império Romano. Esse estado em particular é digno de nota devido ao fato de que ele não era sagrado, não era romano e certamente não era um império. Foi, entretanto, uma potente força política na Europa por vários séculos, sendo responsável por criar um dos indivíduos mais horripilantes que o mundo jamais vira. Porém, eu voltarei a Vlad daqui a pouco, ainda há muita história para contar primeiro.

As Cruzadas

À medida que as proto-nações da Europa começaram a competir por poder, elas patrocinaram alguns tolos esforços. Um deles foi a conquista do Oriente Médio. Não foi suficiente para eles terem parado o avanço islâmico na Europa — não, agora eles queriam forçar os árabes de volta à Mesopotâmia e retomar a cidade de Jerusalém. Sinceramente, não havia necessidade disso. Era apenas os cristãos sendo invejosos e em todas as perspectivas era apenas um modo de dar aos guerreiros algo para fazer para que

eles não montassem um exército para ameaçar as famílias governantes. E claro, nossas terras natais se tornaram seu campo de exercícios, uma vez que nós estávamos no caminho até a Terra Sagrada. Eu faço menção a isso porque isso explica algumas das coisas que aconteceram depois, coisas que eu comentarei em breve.

Foram oito Cruzadas no total, mas apenas a primeira pode ser chamada de um sucesso. Infelizmente para os cristãos, os muçulmanos eram muito mais fortes que seus oponentes e não tiveram qualquer problema para retomar as conquistas cristãs quando se aproximavam delas. Apesar da autoglorificação de todos os Cruzados, os muçulmanos pareciam sequer perceber seus esforços.

Era engraçado que enquanto os Cruzados continuavam com a guerra, uma quantidade enorme de informação e de comércio estava chegando à Europa através de fontes islâmicas. Isso incluía uma boa quantidade de conhecimento que a Europa perdeu quando Roma caiu e que haviam sido preservados e expandidos pelos herdeiros islâmicos do poder de Roma. Isso acendeu a chama da infame Renascença, que acertou a Europa exatamente quando os Mongóis começaram a mandar ver na Ásia.

A Horda Mongol

A influência mongol na Ásia nunca foi novidade. Nossos próprios ancestrais não eram muito distantes dos mongóis e eles enviavam incursões à Europa por um bom tempo. A Horda Dourada tomou e possuiu a Rússia por boa parte de sua história e os búlgaros que invadiram os estados eslavos durante o reinado de Carlos Magno eram um desdobramento da invasão Tártara. Enquanto corria o século XII, os mongóis possuíam praticamente toda a Ásia e eles tinham seus olhos apontados para o oeste. Isso não foi muito antes deles saquearem Bagdá, esmagar o poder dos Califados Islâmicos e fazer a Hungria sentir o seu poder logo em seguida. Nós e nossos Parentes estávamos justamente no centro da invasão e se as contas estiverem certas os mongóis foram a força militar mais aterrorizante já composta. E outra, eles eram, em sua maioria, inteiramente humanos.

Enquanto enfrentávamos os mongóis da melhor maneira que podíamos, muitos de nós, apesar de tudo, tínhamos que admirar sua impressionante tática e sua incansável ferocidade. Esse era um povo cuja idéia de diplomacia incluía destruir as cidades resistentes e matar todos que ousavam se opor a eles, com nenhum pensamento de clemência ou compaixão. Nós os odiávamos, sem dúvida alguma, mas ao mesmo tempo nós aprendemos muito com eles e o ódio e a determinação que eles nos ensinaram se mostrariam extremamente úteis nos anos que estavam por vir.

Os Senhores da Mongólia

Os Senhores das Sombras não eram os únicos que admiravam a ferocidade dos mongóis. Seus irmãos espirituais, os Hakken, também eram fascinados por eles, ao ponto de alguns grupos assimilarem-se na cultura mongol. Esses Garou, filhos do Avô Trovão assim como os Senhores das Sombras, comandavam os campos de batalha como nenhum outro e muitos chegaram a posições de poder e prestígio na medida em que os mongóis embarcavam em sua missão de governar toda a Ásia.

Os Senhores da Mongólia vivem em um estranho lugar entre o leste e o oeste, eles são descendentes dos Hakken, mas possuem pouco em comum com as Cortes Bestiais do Leste. Eles são culturalmente similares aos Senhores das Sombras do Oeste, mas não possuem nenhum laço real com a tribo. Eles são, de fato, uma raça a parte.

Se você estiver conduzindo uma crônica usando a ambientação de **Lobisomem: Idade das Trevas**, é apropriado que você inclua os Senhores da Mongólia se você sentir que fazer isso enriquecerá a sua história. Para propósitos de jogo, trate os Senhores da Mongólia como você faria com um Senhor das Sombras Ocidental, seus dons, rituais e estrutura social é muito parecida. Entretanto, sempre se lembre de que eles *não* são Senhores das Sombras Ocidentais. Eles possuem raízes muito diferentes e vêm os Senhores Ocidentais no máximo como primos distantes. Apesar das similaridades entre a cultura deles e de seus irmãos ocidentais, os Senhores da Mongólia se identificam muito mais com os Hakken.

O Império Otomano

Os resquícios da conquista mongol da Ásia foram tremendos. Muitos dos efeitos de tal campanha eram óbvios, mas um dos acontecimentos mais significativos foi a enchente de refugiados que invadiu a Ásia Menor, então chamada por Anatólia. A maioria destes eram povos que falavam turco e no início da queda dos Califados Islâmicos um grande número de comandantes turcos fizeram oferendas de poder na região, transformando-a em uma zona de guerra. Era inevitável que um comandante ou outro eventualmente ganhasse a disputa e a unificação resultante das tribos turcas deram origem ao Império Otomano. Capitalizando muito da ideologia e infraestrutura dos estados islâmicos, os otomanos se tornaram um dos impérios mais duradouros da Ásia

Menor e sua influência no desenvolvimento de nossa tribo foi incalculável.

Em resposta à ameaça imposta pelos otomanos, o Sacro Imperador Romano criou a Ordem do Dragão, uma sociedade semi-militar e religiosa que operava da mesma forma que os Cavaleiros Teutões ou os Hospitalários de São João. As ordens da ordem eram expulsar os turcos da Europa Oriental e os cavaleiros escolhidos pelo Imperador fizeram o melhor que puderam. Um desses cavaleiros, claro, era Vlad Dracul — o pai do ser que o mundo conheceria como Vlad Tepes, ou Drácula.

Durante esse tempo, nossos Parentes decidiram que eles já haviam sido chutados muitas vezes. Eles tinham lidado com as invasões dos búlgaros, os escandinavos, os cavaleiros cruzados, os mongóis e uma infinidade de ameaças menores durante o curso dos séculos. Nós, Senhores das Sombras, achamos isso tudo bem interessante, uma vez que ambições corriam soltas durante o curso de cada invasão e as oportunidades de afundar nossas garras nas políticas humanas eram muitas e prazerosas. Mas até mesmo nós tínhamos que sentir simpatia pelos nossos Parentes quando os turcos iniciaram suas campanhas. Eles eram um povo que, assim como seus ancestrais árabes, eram completamente estranhos para nós e seu gosto por conquistas e derramamento de sangue era tal que nós simplesmente não podíamos ficar parados e assistir nossos Parentes serem exterminados. Nós tínhamos de nos envolver de alguma forma, mesmo que isso significasse nos aliar com um monstro.

Drácula não começou sua vida como o monstro que as lendas contam. Ele era inicialmente um homem comum, que sucedeu seu pai no trono da Valáquia (uma porção da Hungria que mais tarde se tornaria o coração da Romênia) em 1437. Entretanto, devido a razões políticas, ele foi sequestrado pelos otomanos cinco anos depois e mantido por eles por mais seis anos (quando seu pai foi assassinado). Aos dezessete anos de idade a sede por vingança de Vlad o levou a se juntar aos turcos em uma campanha para caçar os assassinos de seu pai e por um tempo o filho de Dracul parecia satisfeito.

Nesse ponto, nossos Parentes acharam que eles finalmente teriam paz sobre a bandeira de um forte governante. Entretanto, isso se provou ser tudo, exceto verdadeiro. Na verdade, Drácula se provou ser um homem de uma crueldade incalculável, um homem que se deliciava em todas as maneiras de torturar as pessoas que eram opositoras a ele. Sua punição favorita era o empalamento, que levou ao seu título de Vlad Tepes — Vlad o Empalador. Muitos versados em assuntos sobrenaturais assumem que o vampirismo de Vlad era a fonte de sua crueldade, mas isso não é verdade. Longe disso o filho de Dracul só

atraiu a atenção dos demônios que assolavam nossos Parentes *devido* à sua crueldade. Depois de seis anos no comando, ele finalmente foi pego e transformado em uma criatura da noite. E aí que ele escolheu se voltar contra seus aliados turcos, aí então o ajudamos.

Eu tenho certeza de que parece estranho que nós tenhamos dado suporte a um dos mais cruéis e malignos vampiros que o mundo veria. Mas você deve lembrar que nossos objetivos como Garou não é proteger a humanidade — nosso objetivo é proteger Gaia *da* humanidade. Já que não tínhamos nenhum desejo em particular de ver nossos Parentes sofrerem, nós tínhamos que fazer o que podíamos para minar quaisquer impérios humanos que apareciam naquela época. Existem duas razões: uma é porque tais impérios permitiam aos humanos consolidar seu poder e a outra é porque eles davam às criaturas, como vampiros, meios de se infiltrar em instituições de uma forma que os protegiam de nossas garras. E assim, estranhamente, aconteceu de que nesse lugar, e naquela época, fazia sentido nos aliar com o Empalador simplesmente porque ele estava lutando contra o mais novo e mais bem sucedido império islâmico e destruindo a estabilidade da sociedade humana no processo. Mais importante, porém, era o fato de que não era o nosso povo que estava sendo atacado dessa vez.

As primeiras campanhas de Vlad foram bem sucedidas. Ele conseguiu obter muitas vitórias ao longo das margens do Rio Danúbio e forçou os turcos de volta à Bulgária. Entretanto, ele não estava preparado para o que se seguiria. A fúria do sultão Mehmed II era tanta que ele montou uma completa invasão da Valáquia e foi apenas então que nós percebemos a profundidade de nossa estupidez. Veja, Vlad foi forçado a se retirar para a capital valaquiana de Tirgoviste e parecia que seus progenitores vampíricos ensinaram uma ou outra coisa sobre terror para ele. Em seus esforços para segurar a onda de invasão turca ele deixou milhares de pessoas empaladas durante sua retirada. A maioria desses eram prisioneiros turcos, mas Vlad não tinha qualquer tipo de problema em empalar também os nossos Parentes. E assim, ao nos aliarmos a Vlad, nós conseguimos comprometer nossos princípios, ajudar uma invasão em nossas terras pelos turcos e garantir que nosso povo sofresse mais do que ele jamais sofreria nas mãos de Vlad. Nós dificilmente poderíamos ter falhado tão feio, mesmo se tivéssemos lido um manual sobre o assunto.

Mas nós somos os Senhores das Sombras e nós aprendemos com nossos erros. Apesar de Vlad ter escapado do cerco ao castelo de Poenari montado pelo seu irmão, ele escolheu se aliar aos turcos e ele não escapou das garras do novo monarca da Hungria, Matthias Corvinus. Corvinus colocou Vlad na prisão,

onde nem todos os vampiros do mundo podiam ajudá-lo. Veja, o monarca sabia da verdadeira natureza de Vlad e ele foi cauteloso em aprisioná-lo cuidadosamente, para que o vampiro não pudesse causar mais qualquer problema. Nós tivemos uma parcela por isso, nós falhamos em certos julgamentos algumas vezes, mas por Gaia, nós consertamos as bagunças que nós criamos.

Por fim, a Valáquia se tornou um estado vassalo dos otomanos. Nós não nos importamos muito, era uma perspectiva muito melhor do que lidar com a loucura do Empalador. Ele voltou por um breve instante em 1475, mas ele era apenas uma sombra do que já tinha sido. Nós o eliminamos facilmente dessa vez e para sempre terminamos com sua loucura... ou assim nós tínhamos esperança. É aqui que o conto se torna um pouco estranho. Séculos depois, um maldito escritor chamado Stoker decidiu que ele iria contar a história de Drácula e no processo ele transformou o cara no garoto propaganda dos vampiros. O que é estranho é o fato de que ele focou praticamente apenas no vampirismo do cara, deixando suas campanhas contra os turcos de lado. Então, enquanto nós o víamos como um herói-tirano que lutou contra nossos inimigos mútuos, o mundo o vê como essa trágica figura que é definida pelo seu vampirismo. É um absurdo, mas essa é a perspectiva do escritor humano.

A Renascença

O grande crescimento do comércio entre impérios precipitado pelo crescimento do conhecimento no Oeste levou aos europeus a aquisição de três invenções até então conhecidas apenas na China: pólvora, a bússola e a prensa. A pólvora permitiu aos europeus e aos muçulmanos a criarem armas de fogo, que foram responsáveis por muitos dos sucessos do Império Otomano (incluindo a tomada de Constantinopla em 1453). O disseminado uso de armas de fogo elevou a guerra a um outro nível e tornou a humanidade muito mais difícil de se controlar. A prensa tornou a impressão de livros uma possibilidade e isso levou os europeus a se tornarem mais e mais educados (quando eles se importavam com isso, claro). Também acabou com o controle que o Cristianismo tinha na Europa Ocidental, colocando o destino de seus reinos nas mãos dos monarcas ao invés de seus padres. E a bússola... bem, essa foi a invenção que mais influenciou, uma vez que ela permitiu uma maior facilidade na navegação dos mares cada vez mais longes da terra, que levou à era da exploração. O mundo estava para se tornar um pouco maior e os Garou estavam para descobrir novos campos de batalha para enfrentar as forças da Wyrn.

Por outro lado, entretanto, nossos lares nos Balcãs

estabilizaram sobre o governo otomano. O povo se irritou sobre a liderança dos turcos e existia uma constante disputa interna, mas do nosso ponto de vista, funcionava razoavelmente bem. O Império Otomano estava estável lá pelo século XVII e as coisas não começariam a se arruinar até o início do século XIX. Isso significa que mesmo estando em um estado ocupado, nós ainda tínhamos uma relativa paz para nos consolar — e isso significa que os vampiros que continuavam tentando tomar nossas terras e se alimentar de nossos Parentes estavam em cheque a um nível ainda maior do que nós estávamos. Por um momento, antes dos avanços tecnológicos da Revolução Industrial tornar esse simples pensamento em um conto de fadas, nós realmente acreditávamos que as coisas estavam caminhando bem. Tolice.

A Era da Exploração

À medida que o conhecimento clássico e a escolaridade invadiram a Europa Ocidental, o continente viu o desabrochar de muitas coisas, um grande desenvolvimento tecnológico, o crescimento das artes, a construção de nações em um novo patamar. Enquanto essa era representa um período notório de crescimento e desenvolvimento para a humanidade, ela também representa uma das maiores falhas dos Garou. Foi ali que o gênio foi libertado da lâmpada e não havia mais como voltar. Qualquer ilusão de controle que nós ainda mantínhamos sobre a humanidade foi esmagada e nós completamos nossa transição de senhores da humanidade para guerrilheiros que fazem seu melhor para enfrentar a crescente presença da Wyrn no mundo.

O Novo Mundo

A descoberta de novas terras ao oeste do Oceano Atlântico não foi uma surpresa para nós. Como todos os Garou, nós já sabíamos da existência dessas terras. Muitas pessoas sabiam, é verdade. Os escandinavos conheceram essas terras por um tempo e não era necessário ser um gênio para perceber isso desde que o mundo se tornou redondo (o que foi aceito como um fato na época da Grécia Clássica). Era de se imaginar de que existiria algo nas águas entre Europa e Ásia. De nossa parte, uma breve olhada na Umbra era tudo o que precisava para nos dizer que existiam pontes da lua que iam além dos caerns europeus. Nós apenas não tínhamos motivos para usar essas pontes, uma vez que nossos protetorados eram bem aqui, na Europa. Nós assumimos que o resto das terras de Gaia possuía seus próprios protetores e as deixamos a cargo de seu próprio destino.

Imagine o nosso choque e espanto, quando nós descobrimos que nossa confiança era tão injustificada.

A Europa Oriental não fez muito esforço para



entrar nos assuntos da colonização. A maioria de nossas terras era fechada por terras e, afinal de contas, explorar o mundo é algo que é melhor deixar para as nações que podiam contar com navios disponíveis para explorar. Mas nossos primos espanhóis estavam no meio de tudo isso, enquanto os Presas de Prata e os Fianna colonizavam a América do Norte, caiu sobre nós o dever de acompanhar os espanhóis em suas explorações mais ao sul. O que eles descobriram mudou para sempre o mundo dos Garou.

À medida que você aprender mais e mais sobre os Garou, você mais cedo ou mais tarde irá encontrar com aqueles que choram a perda das “Terras Puras”, ou as Américas, para a cobiça do Oeste. Você irá ouvir sermos rotulados como os Estrangeiros da Wyrm e você verá nós sermos pintados como invasores que não buscavam nada a não ser a completa extinção dos pacíficos nativos que habitavam essas terras. Antes que você se envolva com essa linha de retórica, deixe-me dizer algo: tudo o que você irá escutar é um monte de merda. As “Terras Puras” não eram puras, nem mesmo um pouco. Os detalhes são mais sujos, mas a essência do que eu quero dizer é que a maioria das tribos meso-americanas de humanos possuíam práticas que eram tão cruéis quanto qualquer coisa que Vlad o Empalador já sonhou. Os Toltecas, por exemplo, praticavam canibalismo ritualístico e eu já ouvi teorias recentes que um ramo de sua tribo abriu seu caminho até as terras dos Anasasi e os transformou em um dos humanos mais desfigurados a agraciar o mundo de Gaia com sua presença. Outro ramo se tornou os Astecas, que participavam de guerras apenas para que pudessem capturar homens para usar em sacrifícios religiosos. Os Maias não eram melhores e eles realmente acreditavam que sem um sacrifício humano o Sol iria parar de brilhar e o mundo acabaria. Até hoje em dia, os seus altares e pirâmides estão manchados de sangue que o sentido de um mal paira sobre as ruínas dessa civilização.

O que é isso? Bem, sim, é uma boa questão. Eu *falei* que nós não somos terrivelmente interessados em proteger a humanidade, então eu suponho que devido a isso não há nenhuma razão real para que nós ficássemos horrorizados com o que vimos. O que você deve se lembrar, no entanto, é que não era apenas a matança que nos horrorizava. Nós vemos isso a toda hora e não é muito importante quando tudo está dito e feito. Não, o que nos horrorizou foi a institucionalização do sacrifício humano e o uso da religião para justificá-lo. Vlad Drácula foi um instrumento da Wyrm, antes mesmo de ser abraçado pelos vampiros. Nossa falha em lidar com essa situação nos tornou paranóicos com evitar o mesmo erro no futuro, então nós o vimos ali – a matança de seres humanos como uma questão de ortodoxia religiosa, ao

invés de apenas as vontades de um tirano — nós não podíamos tolerar aquilo. Os espanhóis se sentiram da mesma maneira (apesar de que eu acho que seu senso de moralidade estava também ligado à grande quantidade de ouro que aqueles impérios “erroneamente” possuíam). Existe uma diferença entre guerra e matança, e nós não podíamos apenas assistir e permitir que aquilo acontecesse.

O que era pior para as então chamadas tribos puras, era o fato de que esses humanos não estavam simplesmente vivendo em harmonia com seu ambiente. Eles estavam sofisticando em um sentido técnico e eles estavam transformando o ambiente à sua volta para suportar seus números crescentes e seus próprios desejos decadentes. Sim, eu sei que isso parece um pouco (mais do que um pouco!) o sujo falando do mal lavado, mas a verdade é que nós falhamos com nossos deveres à Gaia na Europa e nós seríamos amaldiçoados se falhássemos com Ela mais uma vez. Os Fera do Novo Mundo falharam em manter a humanidade em cheque, então caiu sobre nós a tarefa de fazê-lo. Poucos de nós sabiam quão longe isso chegaria e para ser sincero, eu acho que é possível que menos ainda se importavam com isso.

A Segunda Guerra da Fúria

Se um império é corrupto, é culpa do império ou de seus líderes? Quando eu olho para regimes como os Nazistas da Alemanha, o regime Maoísta da China ou a purificação de Stalin na URSS, a resposta é óbvia para mim. E essa resposta dá sentido ao que eu falei agora. Era claro que a hierarquia religiosa dos Maias e suas tribos relacionadas estavam completamente corrompidas e agindo de acordo com a vontade da Wyrm. Existiam Feras que eram afiliadas com esses humanos, na verdade, alguns deles até mesmo possuíam postos de poder dentro da hierarquia maia. O fedor da Wyrm estava por toda parte e era tão horripilante para nós que nós fizemos a única coisa que conseguimos pensar em fazer: nós matamos todos eles.

Foi uma decisão errada, claro. Se tivéssemos pensado com um pouco mais de cuidado, teríamos percebido que esses rituais e costumes não eram praticados por todos os povos e metamorfos do México. Isso era, na verdade, perfeitamente óbvio. Mas nós não prestamos atenção a esse pequeno fato. Nós víamos inimigos, nós nos lembrávamos do Empalador, nós tomamos uma rápida decisão para assegurar que esse tipo de coisa não acontecesse mais uma vez. Um povo inteiro pagou por essa decisão com sua vida.

A Segunda Guerra da Fúria teve muitas baixas. Os Balam estavam perto da completa destruição, pois eles eram os mais próximos do coração do Império

Por Que Tanto Ódio?

Vale a pena parar por um momento para considerar porque os Senhores das Sombras sentiam tanta repulsa pelo que eles encontraram nas Américas. Para fazer isso, nós precisamos olhar para os metamorfos nativos dessas terras e compreender porque suas atividades causaram tanto ódio nos Garou do outro lado do mar.

Primeiro, considere os Balam. Sobre seus olhos observadores, a humanidade fez um bom trabalho mantendo-se em cheque através de terríveis guerras de aniquilação. De um a perspectiva humana isso é muito frio, mas da perspectiva de Gaia são os Fera fazendo o necessário para assegurar que os humanos não se tornem um problema. É comum que as coisas saiam do controle e então os resultados foram muito além do que os Balam pretendiam, mas isso não foi aqui ou ali. O ponto é que os Senhores das Sombras encontraram uma sociedade governada por seus sacerdotes, alguns deles Balam, que praticavam sacrifícios de sangue para que eles pudessem controlar seu povo através do terror. Apesar das diferenças culturais, essas práticas pareceram aos Senhores similares demais àquelas de nossos inimigos, os vampiros Tzimisce. Dada a completa confusão com Drácula um século antes, não é surpresa de que os Senhores tenham reagido tão violentamente ao ver o mesmo tipo de coisa sendo praticada pelos Balam.

Também reforçando a imagem dos Tzimisce estavam os Camazotz, os estranhos metamorfos morcego que pareciam para todo o mundo como os mais poderosos vampiros fazem em suas formas de guerra. Claro que é verdade que os Camazotz eram

as crianças mais inofensivas de Gaia, mas os Senhores não viram isso — eles viram humanos que se transformavam em morcegos, assim como os vampiros e que viviam com os outros Fera que sacrificavam seres humanos em sangrentos rituais. Isso colocaria até mesmo Garou são no limite, especialmente dado de onde estavam vindo os Senhores daquela época.

Tornando as coisas ainda mais tensas, tinha a presença dos Mokolé, uma raça dos Fera totalmente ausente da história oral e da cultura dos Senhores. Eles talvez tenham ouvido lendas de metamorfos crocodilos uma vez ou outra, mas elas ainda eram criaturas completamente estranhas que se transformavam em répteis. O que realmente os amaldiçoava nos olhos dos Senhores das Sombras, entretanto, era o fato de que suas formas híbridas eram extremamente variadas e geralmente *gigantescas*. O efeito geral então, não era diferente do que os Senhores se lembravam de um período mais antigo e perigoso de sua história: as batalhas contra os Zmei, muito antes de o Impergium terminar.

Essas três coisas — sacrifícios de sangue dos Balam, a afinidade com o morcego dos Camazotz e a natureza reptiliana dos Mokolé — foi o que amaldiçoou os Fera nativos das Américas aos olhos dos Senhores das Sombras. Isso não significa de maneira nenhuma uma desculpa para o nosso comportamento durante esse tempo (e essa não é essa a intenção), mas oferece uma visão da incompreensão que acendeu nossa fúria genocida.

Maia. Os poucos sobreviventes fugiram para as florestas da América do Sul, onde eles estão se recuperando desde então. Os Ananasi, que sempre nos enervaram, foram mortos em princípio — eles eram tão encontrados em meio às matanças que era óbvio para nós que eles não podiam ser crianças escolhidas por Gaia. Os Mokolé, tão silenciosos e inacessíveis, eram a própria visão da Wyrn. Tudo o que eles possuíam no México foi eliminado, mas eles não lutaram muito. Aquilo diminui um pouco a nossa fúria, pelo menos contra eles, mas isso foi antes de nós compreendermos porque eles fizeram aquilo. Os Nuwisha, os homens-coiotes, não sofreram muito, mas apenas porque eles correram para a Umbra quando as coisas se complicaram. Os Garou nativos, os Uktena, sofreram devido a seus modos secretos. Nós achamos que eles tinham nos traído por permitir os Maia a permanecerem sem problemas, quando na realidade

eles estavam fazendo o melhor que podiam para consertar a crise que surgiu. Eles eram apenas uma tribo, afinal de contas e os outros Fera não eram de muita ajuda (e alguns, como os Balam, eram parte do problema). E sobrou os Camazotz...

Os Camazotz. De todos os Fera que já existiram, os Camazotz eram aqueles mais próximos de Gaia. Eles eram Sua voz, e quando a guerra começou eles falaram com Ela e A perguntaram o que eles deveriam fazer. Mas o que Ela poderia lhes dizer? O que Ela poderia dizer quando Suas crianças lutavam umas com as outras? Não havia nada que Ela pudesse Falar, e assim os Camazotz não sabiam o que fazer. É por isso que eles permitiram a perversidade dos Maia continuar: os Balam estavam em seu coração, e como poderia qualquer um dos outros Fera mudar as coisas sem sair em guerra contra os Balam? Ninguém queria aquilo, e quando nós chegamos e fizemos justamente isso —

começamos uma guerra – eles sabiam que não havia nada que podia nos parar. E então, eles não fizeram nada. Eles não fizeram nada, e não disseram nada, e assim, nós matamos todos eles, um por um.

Quando o último Camazotz morreu, algo mudou em nós. O grito do homem-morcego nos dilacerou, rugindo tão alto que fez o maior dos trovões um simples sussurro. Mas isso não foi o grito de morte de um único metamorfo, ah não. Isso foi o horrível choro de extinção, o som fúnebre que acompanha o último suspiro de uma espécie que *nunca* mais veria o mundo novamente.

E com esse som todos nós, cada Senhor das Sombras do mundo, caímos no chão como se fosse um só, chorando de pesar. Era tarde demais, claro, mas eu acho que nós finalmente percebemos a imensidão do que havíamos feito. Gaia nunca mais foi a mesma depois disso. Demorou um pouco para que Ela nos perdoasse e até mesmo nos dias de hoje existe uma tristeza na Umbra que provavelmente nunca irá desaparecer. Entretanto, recentemente nós tomamos algumas medidas para ajudar a cicatrizar a ferida. É um tópico mais recente e há muitas coisas para serem ditas até lá, então venha comigo.

A Devoradora de Tempestades

Ninguém sabe de onde surgiu a Devoradora de Tempestade. Bem, isso é o que a maioria dos Garou irá te dizer. Nós sabemos exatamente de onde ela veio: ela foi solta no mundo pelo grito de morte do último Camazotz e é a nossa punição por entrar em outra Guerra da Fúria. Nós deveríamos ter aprendido melhor — o horror do ato da primeira vez deveria ter sido suficiente. Mas nós fomos estúpidos e os Crias de Fenris, os Presas de Prata e os Andarilhos do Asfalto foram estúpidos em partes mais ao norte. Eles não viram o que vimos no México, mas eles estavam contentes o suficiente para participar apenas por diversão. Eles são Garou, afinal de contas, eles são estúpidos como tais criaturas.

Nós não temos certeza de como a morte dos Camazotz e a Devoradora de Tempestade estão relacionados, mas a teoria que prevalece é que o grito de morte abalou o mundo Umbral um pouco e causou uma convulsão em Gaia. Muitas das proteções criadas pelos Croatan e mantidas pelos Uktena caíram aquele dia. A maioria foi consertada até que facilmente, os Uktena são bons nisso e é por isso que nós não os amolamos muito. Mas a Devoradora de Tempestade era muito poderosa para se lidar e se soltou. No processo, ela colocou o “selvagem” no nome “Oeste Selvagem”.

A Devoradora de Tempestades assolou a Umbra por décadas, tornando a vida difícil tanto para os Garou quanto para a Wyrms, até que a matilha das

Duas Luas (liderada por um Presa de Prata, quem mais teria pensado nisso?) finalmente descobriu um modo de derrotá-la. Quando eles se concentraram, o método que descobriram requeria um grande sacrifício de cada uma das tribos dos Garou — treze de nossos maiores guerreiros teriam que se sacrificar para aprisionar o grande Maldito para sempre. A maioria das tribos européias zombou da idéia, mas para a surpresa de todos (incluindo, eu acho, nós mesmos) um desses heróis apenas rangeu seus dentes e disse ao resto para prosseguir com o plano. Aquele herói era Escuridão Crescente, Senhor das Sombras, descendente de Garra-Negra-da-Vingança — o executor do último Camazotz. Ninguém sabia porque ele aceitou a solução do Uktena tão facilmente, mas sua voz dissuadiu as mentes dos europeus e eles eventualmente concordaram em fazer o que tinha de ser feito. Mas isso não é nenhuma surpresa para nós. Como eu já disse, nós, Senhores das Sombras, não somos perfeitos. Mas por Gaia, nós limpamos nossas bagunças, sem sombra de dúvidas.

Patronado Russo

Hostilidades nos Balcãs

À medida que o Império Otomano começou a se despedaçar, as várias regiões dos Balcãs começaram a tomar forma como estados nacionais independentes. A influência otomana manteve a região relativamente estável por várias centenas de anos, a constante influência oculta de inquietude e agressão manteve em alta as tensões até que os conflitos entre a Rússia e os otomanos começaram a remodelar radicalmente a política européia. Infelizmente, nossos territórios se tornaram peões nesse jogo e nós nos encontramos jogados de um patrono para outro, ocupados primeiros pelos turcos, depois pelos russos, então os austríacos e o ciclo continua. Existia uma influência Garou aqui sim, não se engane. A Guerra da Criméia no meio dos anos 50 do século XIX foi espelhada por um conflito entre as casas do Uivo Austero e da Lua Crescente dos Presas de Prata, proeminentes da Britânia e da Rússia respectivamente, eles fizeram uma bagunça na política Garou assim como os reis dessas nações fizeram na política humana.

A Casa da Lua Crescente aumentou de forma exagerada seus domínios e “libertou” nossas terras da influência corruptora da Wyrms. No papel eles foram um pouco bem sucedidos, eles libertaram a Seita do Céu Noturno, que havia sido destruída pelos Tzimisce no século XV e fizeram um bom trabalho em movimentar as coisas entre as várias seções de vampiros da região. Entretanto, eles também destruíram o tênue status quo que nós tentamos arranjar e como resultado nós não fomos capazes de

manter os sanguessugas longe das coisas quando as forças russas finalmente fizeram paz com os britânicos, austríacos e foram embora. No final, nossas terras se tornaram uma genuína nação, devido a todas as coisas boas que eles fizeram para nós, graças à intervenção dos Presas, os vampiros estavam no controle, outros Garou ocupavam nossos territórios e nós e nossos Parentes fomos completamente pisados.

A Grande Guerra

À medida que os Presas de Prata faziam mais e mais esforços em controlar os nossos assuntos, as várias propostas agressivas dos remanescentes do Império Otomano e do reino da Hungria manteve as nações dos Balcãs em um estado constante de guerra, conflitos étnicos se tornaram cada vez mais intensos e durante muito tempo toda nação da Europa estava procurando por uma briga. Quando o Arquiduque Ferdinando da Áustria foi assassinado, eles conseguiram o que queriam. A Grande Guerra arrastou cada país do continente, muitos outros como os Estados Unidos e várias outras colônias ou antigas colônias das potências européias. E para nós, nós estávamos novamente em solo de guerra, uma vez que nos mostramos ser um caminho pelo qual a Áustria poderia atacar a Rússia. Nós não nutríamos amor pelos Presas, mas não queríamos lançar a guerra à porta deles, mesmo assim. Não importando nossos desejos, foi assim que aconteceu.

A Grande Guerra foi a mais sangrenta e incômoda guerra que vimos por séculos, deixou todos sem ânimo para guerras por um bom período de tempo. Infelizmente, os vencedores do conflito aproveitaram-se para cinzelar os perdedores em pequenos pedaços e isso levou a um ressentimento e sentimentos ruins que iriam ressuscitar o conflito duas décadas depois.

Revolução

Com a guerra mais ou menos acabando, os Presas de Prata da Rússia se encontraram forçados a lidar com uma nova ameaça: o levante Bolchevique, apoiados pelos Roedores de Ossos, efetivamente tombou o poder dos czares russos e criou caos o suficiente para que tiranos entrassem e dominassem o país. Quando isso aconteceu, o levante também serviu para camuflar uma guerra entre diferentes facções de vampiros, com a rica elite sendo presa de uma classe sem direitos civis — uma relação aparentemente espelhada naquela entre os Roedores de Ossos e os Presas de Prata. Pelo que nós podemos dizer, os Roedores de Ossos eram ignorantes quanto aos grandes eventos que eles ajudaram a acontecer, isso não significa, entretanto, que os Garou russos os perdoaram pela sua transgressão. Os Roedores de Ossos rapidamente

perderam o controle da situação e os vampiros o usaram em suas próprias guerras internas. Muitos assassinatos depois, um vampiro de elite estava em controle. Quando tudo estava terminado o Comunismo apareceu no país e o monstro Stalin o governou com punhos de ferro. Ele possuía suporte de um número de clãs vampíricos influentes, isso selou o destino do país pelos próximos 70 anos.

Existiam duas seitas dos Senhores no país naquela época e um punhado de Senhores espalhados pelo país. Eles eram avarentos e não esconderam seu desejo de tomar o poder sobre os Garou dos Presas e usá-lo para forjar os Garou em uma arma que poderia libertar a Rússia da nova ameaça que a assolava. Como tipicamente acontece, entretanto, ninguém confiou nos Senhores para ver a sabedoria de seus planos, como resultado as tribos hesitaram até que os elementos vampíricos da liderança da Rússia caíram por conta própria. Isso não aconteceu até esta última década, então você pode ver a importância de aprender a manipular as outras tribos e forçá-las a trabalhar em conjunto, mesmo que elas não saibam que estejam fazendo isso.

II Guerra Mundial

Com todas as indignidades jogadas sobre a Alemanha no final da Grande Guerra, eu imagino que não seja surpresa de que o período que se seguiu ao final daquele conflito e o início da II Guerra Mundial no final da década de 1930 foi mais uma trégua e um período de construção de várias máquinas de guerra nacionais do que qualquer outra coisa. Era óbvio para quase todo mundo que uma nova guerra era inevitável e que seria apenas uma continuação da última. Infelizmente, os humanos se tornaram **muito** favoráveis a matar uns aos outros nos curtos 20 anos entre as guerras e isso assegurou que fôssemos deixados com muitas sobras quando toda a matança terminou.

À medida que a guerra atingia seu ápice, nós nos vimos prontos para admitir derrota. Hitler e seus aliados controlavam quase toda a Europa e se eles conseguissem prevalecer não existiriam nenhum modo de pará-los. O controle da humanidade sobre o mundo seria tão absoluto que não existiria espaço para os Garou, isso significava que todos nós deveríamos seguir os passos dos Nuwisha e pular na Umbra e acabar com tudo isso. Mas felizmente, Hitler provou novamente porque é uma má idéia deixar um diplomata conduzir uma guerra e ele conseguiu estragar uma estratégia perfeita. Ele invadiu a União Soviética no meio do inverno, algo que ninguém exceto os mongóis conseguiu fazer com sucesso (e eles porque o frio da Sibéria faz com os invernos russos pareçam sutis). Esse foi o primeiro erro. Ele também removeu suas tropas da costa da Normandia, deixando

aquela área pobremente defendida e as tropas Aliadas conseguiram chegar até lá e desfazer muito dos danos que ele havia causado. Quando os Crias alemães esmagaram seus irmãos traidores (que se aliaram aos exércitos nazistas em uma tentativa de colocar a humanidade em seu controle), a máquina de guerra alemã não era capaz de suportar mais.

Isso deixou a Europa Oriental em um ótimo estado de uma perspectiva Garou. Muito dela havia sido destruída e havia poucas chances de que o oeste se recuperasse bem o suficiente para recuperar sua antiga glória. Isso era bom, uma vez que significava que nós teríamos uma chance de recuperar o controle da região, apesar de que não sem uma boa política por nossa parte. Por outro lado, porém, nós vimos os nascimentos de duas superpotências que o mundo nunca havia visto e o nascimento de uma terrível arma com o potencial de destruir todo o mundo. Ironicamente, essa arma foi feita por homens e mulheres que eram em sua maioria pacíficos, que temiam um mundo de tirania muito mais do que temiam uma arma capaz de destruir a Terra.

A Ascensão dos Estados Unidos

É difícil explicar nosso papel nos Estados Unidos antes da II Guerra Mundial. A verdade é que nós não considerávamos o lugar particularmente importante. Era, em sua maioria, apenas mais uma colônia do nosso ponto de vista, nós estávamos tentando focar nossa atenção na parte do mundo que ditava a política de todo o resto — Europa e em algum grau a Ásia. Os EUA era apenas um país de alto nível, muito além de nossas preocupações.

Porém, isso não é o mesmo que dizer que não sabíamos de nada do que estava acontecendo — longe disso. Nossos Parentes se estabeleceram pelo México quando os espanhóis chegaram, alguns terminaram no Texas quando ele se juntou aos EUA. Eles estavam próximos o suficiente dos eventos do Novo México para saber o que estava acontecendo com a bomba e quando ela foi solta no Japão nós sabíamos que tínhamos de prestar mais atenção no que vinha acontecendo nos EUA. Felizmente, nós prestamos muita atenção nos caminhos das guerras à nossa volta pelas várias últimas décadas, sabíamos como as políticas pós-guerra funcionam. Isso nos permitiu plantar algumas sementes nos governos pós-guerra, influência a política.

A Guerra Fria

A era pós-guerra nos Estados Unidos foi marcada pela ascensão do grande governo, grande ciência e incrível burocratização. O mundo democrático sempre foi caracterizado pelo fato de ser oportuno para a exploração daqueles com mentes políticas sólidas, mas



na era pós-guerra essa tendência foi cem vezes aumentada. Agências foram criadas para virtualmente toda função imaginável e a extensão do que nós podíamos capitalizar e transformar em nossa vantagem era fascinante. Isso marcou um ponto de virada para os Senhores das Sombras. Uma vez que sempre fomos animais intensamente políticos, a era da Guerra Fria nos Estados Unidos marcou a primeira vez que nós alcançamos o posto de alfa em um sentido puramente político, abandonando os caminhos do lobo e nos infiltrando completamente na cultura humana. Muitos de nossos anciões de nossas terras natais olharam com desdém para isso mas era, pelo menos naquela época, a onda do futuro e não havia como pará-la.

Felizmente, isso funcionou razoavelmente bem. Um grande número de Senhores decidiu que seria uma boa idéia se tornar operativos de inteligência, trabalhando para os Estados Unidos e outras nações ocidentais, assim os Senhores de dentro da URSS assumiram posições similares. Isso não era para todos, certamente não para aqueles com uma boa quantia de Fúria, mas era muito mais conveniente do que tentar manter um trabalho burocrático em algum lugar importante. Foi assim que alguns dos mais influentes agentes e aqueles com as tarefas mais críticas, acabaram trabalhando para os Senhores das Sombras, para a Nação Garou como um todo. Assim, nós conseguimos orquestrar elaborados planos que, no final das contas, evitaram que as tensões entre as duas superpotências transbordassem. Enquanto as outras tribos continuavam a disputar e jogar a culpa para lá e para cá, nós estávamos trabalhando duro para assegurar que existisse um futuro pelo qual lutar. É uma pena que eles nunca apreciaram esse fato.

Ocupação Soviética

Com a falha dos Presas de Prata em manter o poder na Rússia e o subsequente caos da II Guerra Mundial, não tinha como opor à anexação soviética de boa parte da Europa Oriental. As nações ocidentais, particularmente os Estados Unidos, tentaram empurrar governos democráticos para o oriente, mas a ocupação soviética tornou isso impossível. Os EUA não tinham a posição de barganha necessária para tornar os governos livres uma realidade, então nosso destino foi, no final das contas, arrastado em favor de assuntos maiores. Em outras palavras, foi apenas negócio, pelo que dizem nossas terras natais.

O fato dos vampiros agora controlarem a Rússia, e por extensão a União Soviética como um todo, tornou nossa posição um tanto quanto precária. O fato de que Stalin estava purificando o país dos indesejáveis e dando um grande empurrão para a industrialização da União também não ajudou. Com nossos Parentes

sendo destruídos, nossas terras sendo ocupadas por tropas soviéticas, nossas vidas em perigo como nunca estiveram, esse foi possivelmente o período mais sombrio de nossa história. A escala das coisas era tão imensa que nós não sabíamos como nós podíamos começar a lidar, então nós nos escondemos e buscamos consolidar nosso poder na esperança de que nós seríamos capazes de agir mais abertamente mais tarde.

A purificação de Stalin acabou com sua morte e, em sua maioria, também o fizeram os horrores reais da ocupação soviética. Os desastres ambientais ainda seriam um grande problema, assim como os vampiros retendo o controle da União, mas as coisas se estabilizaram para nossos Parentes e nós sabíamos mais ou menos onde os alvos ficavam. Alguns Garou tentaram infiltrar no governo e, como eu disse, nós fizemos um bom trabalho na comunidade de inteligência. Não era uma situação ideal, mas era uma em que podíamos adaptar e transformar em nossa vantagem.

Independência

A ocupação soviética pode ter sido dura, mas a estabilidade nos permitiu acabar alguns assuntos que precisavam ser acabados: nós tínhamos de retomar a Seita do Céu Noturno das mãos dos Presas de Prata. Eles a tinham ocupado desde que eles a libertaram dos Tzimisce durante a Guerra da Criméia, e nós ficamos desequilibrados uma vez que a única coisa que podíamos fazer era aguardar nosso tempo e esperar por uma oportunidade para tomar de volta o que era nosso. Esse tempo veio quando Stalin morreu. Com o horror imediato da União Soviética abatido por um momento, um Senhor russo chamado Bóris Thunderstrike decidiu visitar a terra ancestral de sua tribo. Quando lá, ele se agradou com Coração da Fúria, o líder da seita. Depois de uma habilidosa política e muita paciência, Thunderstrike foi capaz de forçar o líder Presa de Prata a abdicar de seu governo, deixando a seita em controle dos Senhores das Sombras novamente. A liberdade das mãos dos soviéticos não viria por outro meio século, mas estava tudo bem para nós. Nós aprendemos a trabalhar ao redor de sua ocupação e a transformá-la em uma vantagem. Nós colhemos as recompensas desse trabalho duro até hoje.

A Queda da Cortina

Muitas pessoas não entendem completamente quanto nós perdemos quando a cortina de ferro caiu. É verdade que os vampiros que governavam a União Soviética naquele tempo eram alguns dos agentes mais ativos da Wyrms que o mundo já viu e é verdade que suas maquinacões criaram desastres ambientais inigualáveis no passado ou no futuro. Mas do ponto de

vista de nossos Parentes, as coisas estavam estáveis. Era um tipo de uma paz que você tem quando você sabe que você não está seguro, mas ao mesmo tempo você sabe o que esperar. Você sabe que irá ter comida disponível, mesmo que não seja de ótima qualidade ou terrivelmente abundante. Você sabe que os militares vão pôr um fim nos levantes e revoltas, então você evita essas áreas e está tudo bem. Você sabe que os militares estão no poder, então você não mexe com eles. Você aprende como o sistema funciona, como sobreviver a ele e você dar o melhor de si.

Nenhum de nós *queria* ser governado pelos soviéticos. Não éramos tolos, nós sabíamos muito bem como aquele tipo de política funcionava. Mas ao mesmo tempo, nós tínhamos um certo conforto em saber que todo mundo tinha que se coçar, da mesma forma que nós. Nós tínhamos prazer na presença de nossos Parentes, devido às complicações que enfrentamos nós criamos um senso de comunidade que não havíamos sentido nos anos passados. O Comunismo em si era uma piada (pelo menos em prática), mas ele possibilitou transformar nossos Parentes em grupos bem unidos. Mais importante, entretanto, foi o fato de que a ocupação soviética manteve os vampiros de nossos protetorados em cheque. Nós sabíamos que os vampiros que governavam a Rússia eram de uma diferente seita daqueles de nossas terras natais, então o controle que os soviéticos trouxeram foi bem vindo também por esse motivo.

Tanto que quando a União se partiu, no final dos anos 80, não estávamos jubilantes. Os soviéticos, apesar de todas suas falhas, trouxeram ordem para nossas vidas. Nossos protetorados estavam estáveis e pacíficos, nós olhamos para a perda dessa estabilidade com medo e temores. Nós vimos o que estava por vir, mesmo que nossos associados humanos enxergassem apenas a liberdade do jugo da opressão soviética.

A Era Moderna

Baba Yaga e a

Guerre pela Rússia

Em retrospecto, não é nenhuma surpresa: uma vez que a cortina de ferro caiu, a Cortina das Sombras se ergueu para substituí-la, foi aí que as coisas *realmente* se complicaram. Nós achamos que a purificação de Stalin era ruim, e elas eram, mas ter vampiros e demônios se movimentando abertamente no país, drenando nossos caerns e matando pessoas no caos que segue qualquer dissolução, era uma ordem muito pior. As purificações de Stalin e a opressão soviética eram direcionadas contra muitos grupos politicamente indesejáveis, incluindo nossos Parentes, mas nós

podíamos lidar com aquilo. Sua industrialização foi desastrosa (e a falta de qualquer tipo de controle desse crescimento foi ainda pior), mas no final das contas era para ajudar a transformar a União Soviética em uma potência capaz de competir com os Estados Unidos militar e industrialmente. Era desagradável, mas ao menos nós podíamos compreender e nos adaptar. Mas isso... as forças liberadas por trás da cobertura da Cortina das Sombras eram mais terríveis do que qualquer coisa que o mundo já tinha visto. Grandes feras sobrenaturais ganharam passe livre pra fazer o que quisessem, Baba Yaga agora mirava em nós, em busca de nossa eliminação. A Seita do Céu Noturno na Valáquia foi poupada da pior de suas atenções, mas a Seita Thunderstrike e a Seita do Céu Ameaçador não tiveram tanta sorte. Forçados a observar os Presas de Prata cair em pedaços (e levar o resto dos Garou com eles), os Senhores eram indivíduos amargos e petulantes. Como tal, eles pouco ajudaram os Garou russos em apuro até que as outras tribos já haviam organizado um contra-ataque contra as forças da bruxa. Eu não defendo suas ações, mas... bem, os Presas de Prata tinham demonstrado seu domínio na frente dos Senhores russos por séculos, então não é de se espantar que esses mesmo Senhores não se importassem nem um pouco que os Presas estivessem em apuros.

O que quer que tenha terminado com o governo de Baba Yaga, e nós suspeitamos de um conflito vampírico, a morte da Bruxa ficou coberta de segredos. Nós sabemos que havia outra seita de vampiros envolvidos, que eles aterrorizaram todos aqueles que nós conhecemos até hoje. Suas atividades envolvendo forças misteriosas que nós não fingimos entender, e nós seríamos felizes demais se nunca descobríssemos o que aconteceu no dia em que ela morreu. Mas com sua morte, a Rússia estava livre — e que os Céus nos ajudem, porque foi justamente aí que as coisas começaram a ficar difíceis.

Restos

As pessoas não entendem como complicadas as coisas se tornaram com a queda da União Soviética. Antes éramos pobres, mas havia certas coisas para nos apoiar. Agora, nós supostamente temos a oportunidade de fazer o que quer que queiramos, mas não temos as garantias, sejam quais forem. E agora, sem um governo forte para manter as coisas funcionando de maneira ordenada, não há nada para impedir qualquer mafioso ou déspota de controlar a região e aterrorizar o povo, como os soviéticos fizeram. Nós trocamos segurança por liberdade e perdemos ambos no processo.

Com a queda do governo soviético, nós estávamos mais uma vez vulneráveis a alguns de nossos maiores

inimigos vampíricos. Temendo a fúria dos turcos pelo século XIX e os vários poderes que controlaram a Valáquia e suas regiões vizinhas nos anos que se seguiram, os demônios tinham mantido distância até então. Com a tomada dos soviéticos, eles não ousaram retornar por medo de encontrarem com as seitas de vampiros que firmemente controlavam a Rússia e suas posses. Mas agora, com os impérios caídos e o desaparecimento da influência soviética, não há nada para impedi-los de voltar para seus antigos lares e vingar-se de nós pelas batalhas passadas. O Empalador não existe mais, mas outros de sua espécie, incluindo o conde Vladimir Rustovich, estão olhando para a área com olhos famintos. Nós suportamos os soviéticos, a vadia da Baba Yaga, e nossas próprias guerras civis internas, mas no final o último conflito será entre nós e nossos antigos inimigos vampiros. Essa batalha pode se provar ser mais do que até mesmo nós podemos agüentar.

Iugoslávia

É impressionante para mim que os piores inimigos que já enfrentamos não são crias da Wyrm e sim seres humanos. Eu falei bastante sobre vampiros, disputas internas e espíritos malevolentes da Wyrm, mas nenhum deles poderia até mesmo começar a ser comparado com os horrores que aconteceram quando a Iugoslávia se separou e os vários grupos étnicos que lá existiam começaram a guerrear uns com os outros. Quando isso acontece, o grosso daquele ódio foi devido a um homem, conhecido ao mundo como Marshall Tito. Ele se provou ser capaz de liderar durante a Segunda Guerra Mundial, e nós apoiamos seu esforço para manter a Iugoslávia longe do controle do Eixo. O problema está no fato de que ele conduziu esses povos não através da inspiração e sim os jogando uns contra os outros para aumentar seu próprio status, solidificando assim seu controle sobre eles. Nós temos que respeitá-lo por isso, uma vez que isso é o tipo de coisa que um Senhor das Sombras faria, mas o homem não tinha perspicácia, então seu país apenas conseguiu ficar unido até que ele morresse. Seu filho tentou manter a paz, mas infelizmente ele não tinha carisma para isso. A guerra civil era um resultado inevitável.

A Wyrm se deu bem quando a guerra começou. Os crimes de guerra cometidos durante essa época se equivaliam a qualquer outro na história humana, assim iam de assassinato de inocentes (e não combatentes) à tortura e estupro. O poder do ódio pode produzir alguns resultados verdadeiramente impressionantes, nesse caso resultou em um banquete para os Malditos, um aumento dramático no poder da Wyrm e um verdadeiro banquete para os vampiros da região. Um número de tribos dos Garou respondeu à carnificina, aprisionando os mais problemáticos dos Malditos e



matando as crias da Wyrms que podiam. Dentre as tribos que participaram estavam as Fúrias Negras, os Garras Vermelhas e alguns membros espalhados de outras tribos como os Filhos de Gaia, os Peregrinos Silenciosos, os Andarilhos do Asfalto e os Roedores de Ossos. Nós tínhamos sérios problemas com esses dois últimos, uma vez que nós queríamos saber como eles puderam deixar as coisas saírem do controle. As cidades são seus lares, afinal de contas, e depois de todos os problemas na Rússia você começa a pensar se eles já aprenderam suas lições. Hoje em dia, se não envolver um computador ou um celular os Andarilhos do Asfalto não querem nem saber disso e os Roedores de Ossos estão tão ocupados escondendo seus rabos e cheirando lixo que eles não sabem o que está acontecendo até que eles estejam no meio da confusão. É triste ver que as pessoas nunca aprendem, mas eu suponho que isso também se aplica aos Garou.

De qualquer forma, os esforços feitos pelas forças Garou da região, que separaram a Iugoslávia, foram feitos pelas Fúrias Negras ao sul e os Senhores das Sombras ao norte. Muitas de nossas matilhas atacaram-se umas às outras e depois de alguns momentos de tensão elas concordaram e foram tratar dos negócios. Desde então, rapidamente o Margrave Konietzko conheceu um bom número de Fúrias altamente influentes e nos damos bem desde então. O Margrave teve a perspicácia de negociar com as Fúrias exatamente da mesma maneira que ele faria com quaisquer outros Garou e sua benevolência gerou frutos — nenhuma outra tribo tem uma relação de trabalho boa com as Fúrias como nós, esse é o poder de nossa filosofia em ação.

A Amazônia

À medida que as coisas se assentaram depois de duas guerras mundiais e os humanos começaram seus negócios para reconstrução, eles começaram a pensar sobre todas as coisas que eles estavam perdendo quando focavam tão intensamente em enfrentar-se e tomar a frente na política. Especificamente, eles começaram a pensar um pouco sobre o mundo não-humano a sua volta e resolveram que queriam interagir com ele. O que eles descobriram, claro, os surpreendeu — eles descobriram que o mundo natural era um local genuinamente notável e que deveriam fazer o que pudessem para protegê-lo. Muito pouco, e muito tarde, é verdade, mas eles finalmente se envolveram, é isso que importa. A pergunta agora era o que eles iriam fazer com isso?

Alguns lugares pareciam que não tinham jeito. Quando os Dançarinos da Espiral Negra foram forçados para fora de Chernobyl, nós tivemos que pensar em como purificar o local e o tornar habitável novamente. Ainda estamos trabalhando nisso. Mas ao

mesmo tempo, nós tínhamos de lidar com várias décadas de lixo industrial em uma escala verdadeiramente impressionante e lá por volta de 1970 nós começamos a perceber como fazer isso. Nós demos aos humanos algumas direções, logo eles estava fazendo coisas como purificando o Mar Negro (você **não** quer saber quão poluído era o local), destinando áreas pela Europa e América do Norte como parques nacionais, rotulando outros locais do mundo subdesenvolvido como Patrimônio da Humanidade. Eram apenas rótulos, mas eles carregavam com eles certos poderes que fazia a humanidade observá-los atentamente. Isso, claro, nos leva até a Amazônia.

Quando nós estávamos ocupados matando todos os Fera nativos na Segunda Guerra da Fúria, nós conseguimos deixar escapar o fato de que um dos maiores monumentos do poder de Gaia estava justamente no meio do território deles. Porém, por volta de 1970, as coisas se assentaram o suficiente em nosso lar para que nós pudéssemos virar nossos olhos para ele e ver o que podíamos fazer para protegê-lo. Infelizmente, a Pentex já o tinha visto muito antes de nós e estava fazendo tudo que podia para corromper ou destruir o lugar. Quando os Garou começaram a aparecer para fazer alguma coisa a respeito disse, nós tivemos problemas em três frentes: primeiro, nós não sabíamos quem coordenava os nossos esforços lá embaixo. Não havia muitos Senhores que podiam ser enviados para ajudar a organizar nossas contribuições e a maioria das tribos estavam em posição similar. O segundo problema que enfrentamos foi o fato de que, além da Pentex, os humanos nativos da região também estavam destruindo a floresta. Eles não o faziam por maldade, faziam isso porque eram tão pobres que eles não tinham outras opções. Cortar e queimar a agricultura não te dá muito dinheiro, mas quando sua escolha é isso ou morrer de fome, você faz o que puder. O terceiro obstáculo que enfrentamos foi, claro, os Fera nativos. Eles se lembravam da Guerra da Fúria, melhor do que nós gostaríamos, eles não haviam nos perdoado. Não podemos culpá-los, mas isso não mudou o fato de que a oposição deles era um inconveniente.

Bem, cada um desses problemas foi resolvido, em um grau maior ou menor. O problema da liderança foi resolvido quando Golgol Fangs-First apareceu, açoitando até o último Garou que parecia estar desafiando-o e transformou nosso povo em uma formidável força de combate. Ele não teve **nenhuma** oposição dos Senhores do local, principalmente porque ele era tão competente em consertar as coisas que eles não tinham nada com o que reclamar. Eles estavam tão felizes de ver uma liderança efetiva que eles alegremente assumiram o papel de beta leal, procurando por inevitáveis conspirações que poderiam

desafiar o governo de Golgol e assumindo seus papéis na máquina de guerra Garou.

Agora, a parte infeliz sobre isso é o fato de que Golgol não via nenhuma necessidade para os outros Fera. De seu ponto de vista, os Garou eram os guerreiros de Gaia e eles não. Simples. Então, até que a Pentex se fosse, os guerreiros lutariam e que os outros saíssem do caminho. O que significava para nós que deveríamos limpar o caminho, se os Fera interferissem, nós encontrávamos meio de removê-los, para que eles parassem de interferir. Se isso significasse represálias, que fosse — nós encontrávamos um cara caído para assumir a culpa e deixávamos os Fera mastigá-lo enquanto cuidávamos de nossos negócios. Era um modo bagunçado de se fazer as coisas, mas nós não estaríamos no caminho de Golgol enquanto ele estivesse fazendo um progresso tão maravilhoso. Deixe que os Fera reclamem o tanto que quiserem — contanto que Gaia estivesse protegida, era tudo o que importava, pelo nosso ponto de vista.

Bem, depois de alguns anos desse negócio todo, Golgol resolveu que ele tinha que fazer algo para criar paz com os nativos. Gaia dificilmente seria melhor servida se simplesmente eliminássemos todos eles e nós concordamos com isso — alguns de nós lembraram da perda dos Camazotz e nenhum de nós queria ver isso acontecer novamente. Então, Golgol fez um bom trabalho com eles, mais ou menos, agora somos todos uma família feliz.

Bem, talvez não.

Nós nos demos melhor com os Fera sobreviventes do que no passado, mas eles ainda não se importavam muito conosco. Porém, eles nos ouviam e isso fazia deles ótimas ferramentas. Isso não acontece muito com os Mokolé, mas é verdade com os Balam. Tem um rival? Use um Balam para eliminá-lo e culpe a Pentex. Sabe algo sobre a Pentex? Vire um Balam contra ela e poupe a vida de alguns Garou. Tem um problema com um Balam? Ache qualquer *outro* Balam que o odeie e crie uma guerra entre eles. Nós não podíamos querer por melhor ajuda, como resultado a Pentex está caindo. Agora é a hora de se envolver, uma vez que as oportunidades são ótimas para eliminar rivais de ambos os lados e glorificar o seu nome.

Apaziguando o Morcego

À medida que a guerra na Amazônia ia para o sul, um tipo diferente de guerra acontecia no norte. No norte do México, os Senhores das Sombras da Seita da Mãe Terra se encontraram presos em combate com os vampiros, que estavam fazendo seu melhor para tornar o México um local de caça. É basicamente toda aquela história da Valáquia da Idade Média de novo, o que alguns Senhores passaram por lá é bastante preocupante. Então você pode imaginar a surpresa e

irritação quando um dos mais promissores Theurges canalizou a vida de ninguém mais do que Garra-Negra-da-Vingança, o Senhor das Sombras responsável pela extinção dos Camazotz. O Theurge, um hominídeo chamado Miguel Gutierrez, aceitou as revelações que tivera seriamente e começou a procurar por meios de colocar em descanso seu penitente ancestral. O que ele conseguiu, no entanto, foi suficiente para chocar a Nação Garou como um todo, e catapultar sua matilha para os holofotes internacionais.

Garra-Negra-da-Vingança conduziu seu descendente a uma busca insana pelo México, aprendendo os segredos dos Camazotz e do Morcego para que ele finalmente pudesse fazer... algo. Ninguém tinha certeza do que ele queria, mas as pessoas não canalizam seus ancestrais tão fortemente a menos que Gaia tenha algo específico em mente para eles, então todos o ajudaram da melhor forma que podiam. A busca assumiu um aspecto insano quando o espírito conduziu a matilha ao coração de Malfeas, uma missão suicida. O velho espírito conduziu a matilha através dos labirintos das planícies, até que eles finalmente chegaram até o Morcego em toda sua glória insana. Certamente, aquele deveria ter sido o fim de tudo — encarar um Incarna corrompido pela Wyrms não é uma posição sábia. Mas Garra-Negra-da-Vingança conseguiu chegar de alguma forma até o Morcego, ou pelo menos uma porção do Morcego, e o Incarna os enviou de volta sem os matar.

Semanas depois, Gutierrez descobriu que ele conseguia se comunicar com aquela pequena parte do Morcego que não havia completamente sucumbido ao ódio e sua matilha tomou o Incarna como seu totem. A seita estava convencida de que a matilha havia caído para a Wyrms, mas nenhum dos membros parecia carregar mesmo o menor traço da mácula da Wyrms. Mesmo os Juízes do Destino não conseguiram encontrar qualquer razão para destruí-los, na verdade achou-os alguns dos mais honráveis Senhores da história recente.

Como você pode imaginar, esse incidente gerou uma tremenda controvérsia dentro de nossa tribo. Assumir um totem da Wyrms como seu viola todas as regras do senso comum, ainda que o poder exibido pela matilha demonstre que eles são Garou de Gaia. E se a falta de mácula deles não é prova suficiente, o fato de a tribo usar seus dons únicos para destruir o Sabá no México e ajudar os Crias de Fenris do norte do Texas está acima de qualquer suspeita. A Seita da Mãe Terra não acolhe nenhum servo da Wyrms, ainda que os membros dessa matilha estejam fazendo o que não pode ser feito. Como eles conseguiram isso, o que isso significa para o Morcego e para a Wyrms, ainda permanece um mistério.

Margrave em Movimento

Enquanto isso, de volta à Europa, um Senhor das Sombras alemão de grande poder assumiu o controle da Seita do Céu Noturno. O nome desse Garou é Yuri Konietzko e sua vontade é tanta que nenhum Garou do continente pode resistir às suas ordens. Vindo de uma antiga família da nobreza alemã, Konietzko veio até a Valáquia depois da queda da União Soviética em 1991. Ele viu, assim como os Senhores da Valáquia viram, que a perda da influência estabilizante dos soviéticos iria trazer o caos, tanto pelos conflitos étnicos que certamente se seguiriam quanto pela influência vampírica que retornaria a assolar a terra. Suas previsões se mostraram corretas e durante o curso dos próximos dez anos ele conduziria a seita em batalhas atrás de batalhas contra os sanguessugas expansionistas que invadiram nossa terra como se estivessem em temporada de caça. Alguns deles se mostraram impossíveis de derrubar, mas nós deixamos claro para eles que nós não iremos dar a eles um só centímetro enquanto o Margrave estiver no poder.

E não é apenas a nossa seita que está tendo progressos dessa forma. Anatoly Masaryk, o sucessor do trono da seita Thunderstrike na Rússia, foi colocado em seu lugar graças aos esforços do Margrave. Parece que o antigo Alexander Volkov tinha prolongado demais sua inutilidade e Konietzko decidiu colocar um Senhor mais liberal e de mente aberta no comando da seita no local do Pai Noite. O suporte que os Senhores das Sombras deram aos Garou russos provou-se decisivo no final da guerra contra Baba Yaga, e como resultado eles possuem uma posição de respeito (se não confiança) dentre os lobisomens russos. E uma vez que o Margrave possui Masaryk em seu bolso, isso significa que ele tem uma grande influência também na Rússia.

A filosofia condutora do Margrave parece ser relativamente direta: domine as matilhas que você deve, negocie com aqueles que forem iguais a você, e não se curve perante a ninguém. Os Presas de Prata o odeiam, mas eles podem ir se enforcar. Ele conquistou mais em batalhas contra a Wyrn em dez anos do que eles conseguiram nos últimos cem e o que conta é como as coisas terminam.



Capítulo Dois: O Olho do Furacão

*Já tenho presenciado borrascas em que os ventos ralhadores
Fendiam os nodosos carvalhos, e já vi
O oceano altivo, cheio de espuma e raiva,
Intumescer-se como se desejasse ir até às nuvens ameaçadoras.
Mas até hoje à noite, até agora,
Jamais atravessei borrasca que chovesse apenas fogo.
Ou há guerra civil no firmamento,
Ou este mundo, insolente em demasia com relação aos deuses,
Os incita a enviar-nos destruição.
— William Shakespeare, *Julio César*, Ato I, Cena III*

Espiritualidade

Mara encarou o filhote diante dela com um misto de irritação e desdém. Ela nunca se importou muito com filhotes para começo de conversa, e a “oportunidade” de educar um era um grande incômodo. Ainda assim, isso deveria ser feito; a única maneira dos filhotes virarem mais do que bebês chorões era mostrando a eles os caminhos espirituais dos Senhores, e, Mara, era mais equipada para isso do que qualquer outro. Porém, isso não significava que ela tinha que gostar.

Como foi que tive a sorte de servir de babá para um filhote como você? Deixa pra lá, era uma pergunta retórica. Então, cabe a mim, dizer para você, o que é esperado de ti como um Senhor das Sombras, não é? Muito bem então. Ouça com atenção, porque eu não

falarei duas vezes. Você já sabe de onde nós vimos não sabe? Ótimo. Aqui é onde você aprende onde estamos, e o que nós devemos fazer com o mundo que nos cerca. Ele não é nosso, ao menos não ele todo. Mas por Gaia, nós o moldaremos como se fosse todo nosso. Eis como fazemos isso.

Gaia

Gaia, obviamente, é tudo aquilo que nos cerca. Ela é flexível e mesmo assim resistente. Ela é forte e mesmo assim vulnerável. Ela é eterna e mesmo assim efêmera. Ela é o mundo concreto em torno de nós, e o reino abstrato além de nós. Ela é, em uma palavra, complexa. É idiotice conceber que alguém pode entender Gaia. Ela não é algo que nós simplesmente procuramos e falamos diretamente; Ela está muito distante de nós para que façamos isso. Sendo assim, mesmo que tenhamos

milhares de maneiras de pensar sobre Ela, esses são apenas modelos que fazemos para tornar Ela de mais fácil compreensão para nossas limitadas mentes. No final, a verdade sobre as coisas não são importantes. Nós vemos aquilo que queremos ver, tanto nesse assunto quanto em todos os outros. Então, quando eu te digo o que é Gaia, eu não estou te dizendo a verdade. Eu estou apenas te falando como nós escolhemos ver as coisas.

Nós vemos ao nosso redor três aspectos principais de toda a realidade que é Gaia. Nós vemos a substância do mundo, que é dura e terrosa, matéria viva como eu e você, ou o material do espírito. Esse é o primeiro aspecto de Gaia, a Wyld. A Wyld possui infinitas possibilidades, mas também precisa de direção para tomar forma e substância. Essa é a segunda face de Gaia, a Weaver, ela é quem dá forma à Wyld. E, é claro, as coisas criadas pela Weaver devem alguma hora se quebrar, para que novas coisas possam ser construídas com seus restos, assim mantendo o sistema auto-suficiente. Essa terceira força é a Wyrn, e por razões que logo direi, é agora a inimiga que nós enfrentamos.

A Wyld

A Wyld é a essência da realidade. Ela representa o potencial infinito da existência de Gaia, mas é inútil sem uma mente, uma vontade, para moldá-la. É o aspecto da Tríade que nós, Garou, podemos sentir com mais facilidade dentro de nós, já que é selvagem e livre. Mas ao mesmo tempo, é o único membro da Tríade que não podemos dizer que possui uma mente. Foi sempre assim, e mesmo a loucura da Weaver ou a corrupção da Wyrn não pode mudar isso. As mudanças forçadas pelos irmãos da Wyld são transitórias, e é isso que nos dá forças para continuar lutando. O mundo como está não é o mundo como deveria ser e nós sabemos muito bem que nós podemos ser os instrumentos da mudança.

Nós não somos os guardiões da Wyld — ao menos não os Senhores. Como Garou, nós devemos protegê-la, sim, para que a Weaver ou a Wyrn não desequilibre o universo destruindo completamente sua irmã. Mas existe as Fúrias e os Garras para se preocuparem com a espiritualidade da Wyld, e nós estamos felizes em deixar isso com eles. Nossa missão está em outro lugar.

A Weaver

Aonde a Wyld é possibilidade, a Weaver é a força que a dá a ela substância. O pensamento humano e a racionalidade, e a sociedade que eles construíram, é um produto da influência da Weaver. Muitos Garou culpam a Weaver pelo estado que se encontra o mundo que vivemos, e isso pode até ser verdade. O seu despertar, o seu broto de consciência, parece ter enlouquecido-a, e o mundo de construções que é o mundo moderno é o resultado disso. Mas a parte de nós que é guiada pela Weaver também tem seu valor. É a nossa vontade que permite que controlemos a fúria dentro de nós, e é essa

mesma vontade que nos permite moldar o mundo ao nosso redor de acordo com nossa vontade. Esse é o presente que a Weaver nos deu, e ele nos dá confortos mesmo que ao mesmo tempo nos prenda nas jaulas que nós mesmos criamos.

Nós não temos nada a ver com a Weaver, ao menos não como uma tribo. Nós lutamos contra a insanidade dela como devemos, e nós nos recusamos a confiar ou a negar completamente suas armadilhas — mas os Andarilhos do Asfalto e os Portadores da Luz Interior já estão com as mãos cheias tentando desembaraçar suas teias, e não é nosso dever educá-los. Nós fazemos o que for preciso para nos opor aos seus excessos, e nós usamos as ferramentas dela quando necessário, mas a sabedoria dela não é a nossa.


A Wyrn

A Wyrn começou como uma força de equilíbrio, um modo de Gaia se sustentar e se rejuvenescer. Uma parte da função original da Wyrn persiste em nós, na forma de nossa Fúria. Porém agora, nós a conhecemos mais como uma forma de corrupção e decadência, particularmente na forma de vampiros que flagelam nossa terra natal. Presa nas teias da Weaver, a Wyrn ficou louca devido ao seu confinamento. Agora, a Wyrn corrompe aquilo que não pode destruir. Ela nos ataca de modo similar em nossas mentes e corações, nos levando à estagnação e autodestruição ao invés de nos confrontar num campo de batalha. Isso é o porquê nós devemos agir de forma decisiva para preservar Gaia — apenas quando isso acontecer nós iremos escapar das garras da Wyrn que clamam por nossas almas.

A Wyrn é de nosso interesse. É de interesse de todo Garou, mas nossos Theurges a sondam profundamente para entendê-la, assim como os Uktena. Nós não oferecemos nossos corpos para isso, é claro, e também não aceitamos sua mácula acre como uma qualidade tolerável. A Wyrn é a chave para fortalecer a Wyld e podar a Weaver — se seu aspecto corrompido for cortado fora, deixando apenas a Wyrn que provém o equilíbrio para trás, então nós conseguiremos fazer as coisas ficar normais novamente. Ela fará o que foi criada para fazer. É por isso que gastamos todos nossos recursos em enfrentar a Wyrn que corrompe, ao invés de nos dividir em vários trabalhos. Essa é a batalha que deve ser vencida.

Avô Trovão

Assim como Gaia é nossa mãe, e mãe de tudo mais, nossa tribo também possui um pai. O caos da criação gerou os Incarnae que nos guiam até hoje, dos quais o mais poderoso é o Avô Trovão. Como todas as coisas, ele é Gaia. Ele tomou uma vida para si mesmo, de qualquer forma, agora ele guarda e protege sua companheira do único modo que ele conhece. O Senhor das Tempestades é temido por muitos, e entendido por poucos. A maioria vê apenas fúria e ambição, e ignoram suas qualidades que



atraíram Gaia a ele. Mesmo sendo gigantesca a sua fúria, assim também é sua paixão e desejo de proteger todo aquele que ele acha ser digno de sua atenção.

O Avô Trovão é um mestre exigente, sua chuva traz vida assim como trás a morte. É fácil olhar para o poder de uma tempestade e ver apenas a violência, mas esse mesmo poder lava a corrupção e decadência e invoca vida nas terras que eram estéreis. Assim também o faz com a sociedade dos Garou. A fúria do Avô Trovão irá limpar a doença e a praga que assolam nosso povo, permitindo que nós nos ergamos e os levemos para um futuro melhor. Para fazer isso, um grande preço será pago, mas sempre lembre que o fim, nesse caso muito bem, justifica os meios. Se outros Garou não podem ver isso, eles apenas terão que viver com as consequências.

O Avô Trovão exige muito dos seus filhos, mais suas exigências não são sem sentido. Você tem que entender o medo, e usá-lo para dominar aquelas mentes fracas que não podem ou não protegerão Gaia com todos os seus poderes.

Ao mesmo tempo, você também deve entender respeito, e dá-lo a quem mereça. Mas, mais importante, você deve ser um instrumento para as mudanças, rompendo com as cordas do passado e construindo um novo e melhor futuro. Esse último trabalho é difícil para a maioria dos Senhores das Sombras, já que temos uma sociedade tão firme e que tende a não perdoar. Ainda assim, isso é a essência do que o Avô Trovão representa; ignorar isso é ignorá-lo, e isso é inaceitável.

Os Filhos do Trovão

O Avô Trovão tem dois totens principais entre sua corte: o Corvo e a Gralha. Ele ainda tem um grande número de espíritos menores o servindo — você se sairia bem se aprender todos os nomes, apesar de que eu tenho tempo de dizer apenas alguns. O Corvo costuma ser olhado como um espírito menor, mas você nunca deve esquecer de que a estrutura dos Senhores das Sombras é baseada em grande parte nos corvos. Eles são animais altamente sociais, e a natureza dele reflete isso. Ele gratifica obediência e cooperação, e seus filhos são, com frequência, subestimados. Isso é um erro, pois eles são excelentes na procura de conhecimentos, e com frequência eles acham valor em coisas que os outros jogam fora. Os filhos dos Corvos também têm boa relação com os Corax, e isso traz mais informações valiosas para a tribo. Pode parecer estranho que os filhos dos Corvos sejam mais próximos dos Corax do que os filhos da Gralha, mas se lembre que o Corvo é loquaz e gregário, e sente-se mais atraído para áreas urbanas. Os Corax são, desse modo, mais parecidos com o Corvo do que com a Gralha, e têm os filhos do Corvo

mais perto do seus corações.

A Gralha é a mais forte, e ela é esperta e cheia de recursos. Ela é um espírito perigoso para se seguir, pois ela é um espírito da enganação assim como é da criação. Ela é mais parecida com o Trovão nesse sentido, apesar de que ela é mais refinada e urbana que seu poderoso patrono. A Gralha também é exigente, ela espera que seus filhos sejam completamente auto-suficientes e parcialmente independentes. Se conseguem a sua graça, a Gralha concede perspicácia e visão, e esses são dons poderosos.

Lembre-se, você pode invocar o nome do nosso Avô quando está lidando com sua corte; todo Senhor das Sombras deve saber a forma apropriada de trato ao lidar com Corvos da Tempestade, espíritos da noite, espíritos da dor e os outros que ofereceram aliança ao Avô Trovão. E recomendo que você ofereça seus serviços para um Theurge e aprenda tudo que ele ou ela estiver disposto a ensinar. Mas não espere por uma educação gratuita; nosso tempo vale mais que o seu, a não ser que você seja tão pródigo quanto nós esperamos que seja.

Augúrios

Sua relação com Luna diz muito sobre o que esperamos de você, e, ainda pode influenciar sua personalidade, mas sua lua de nascença não define quem você é. Eu vi Luas Novas que eram terríveis guerreiros, Luas Crescentes que eram poderosos líderes, e Luas Cheias que nunca estiveram numa batalha em toda sua vida. Mesmo assim, é importante entender o que os augúrios representam para nós e como eles são importantes, então ouça com atenção.

Lua Nova — Ragabash

A lua escondida representa os segredos, e os Garou nascidos durante ela tendem a serem obcecados por estes. Isso faz deles excelentes espões, mas não pense que o talento deles acaba por aqui — enquanto muitos Ragabash são furtivos e coniventes, um número igual são guerreiros ferozes e sutis. Apesar de que raramente são líderes, os da lua oculta com frequência usam informação para ter poderes bem acima da sua posição. De muitas maneiras, os Ragabash personificam o que significa ser um Senhor das Sombras — eles tipicamente exibem uma curiosidade insaciável e são completamente implacáveis, descobrindo os planos ocultos de todos aqueles ao seu redor e expondo seus delitos.

Na essência, o Ragabash é o corvo na sociedade dos Senhores das Sombras. Se eles atacam nossa honra, nós devemos provar que somos capazes de defendê-la. Se nos vêem desejando, nós revelamos fraquezas que permitem que nos rasguem, então nós podemos ser substituídos por outros líderes mais capazes. O Ragabash também traz um clima mais leve para nossas assembléias, nos lembrando das coisas pela quais lutamos, e, eles nos forçam a questionar nossos motivos a todo momento. Seja

prudente com os Ragabash, principalmente aqueles que fazem o papel de leais betas. Eles irão te apoiar se te acharem merecedor, mas eles acabarão com você caso não achem.

Lua Crescente — Theurge

Pode se dizer que os Senhores das Sombras são obcecados com poder, também pode ser dito que os Theurges representam o núcleo dessa ambição. Todos os rituais e misticismo de nossa tribo descansam em nossas poderosas garras, e nós nascemos mais próximos ao Avô Trovão do que qualquer outro. Enquanto os Luas Crescente tem um papel de apoio na maioria das outras tribos Garou, acontece de modo oposto entre os Senhores das Sombras. De fato, nas nossas seitas, Theurges provam ser líderes capazes mais vezes do que normal, intimidando os fortes com seus poderes místicos e controlando os fracos com o mesmo. Se quer uma prova, apenas olhe para Margrave, o maior Theurge vivo de nossa tribo, para saber o quão poderoso um Garou nascido sobre esse augúrio pode ser, e o quão perigosos eles podem ser quando motivados a agir.

Apesar de que podemos ser tocados pela ambição, Theurges têm um papel principal na sociedade dos Senhores das Sombras. Nós mantemos nossos irmãos e irmãs em contato com os Corvos da Tempestade e os outros filhos do Avô Trovão, e nós canalizamos os espíritos que tem olhos e ouvidos que vão mais longe que nossos talentos místicos e mundanos. Nós somos exploradores e investigadores da verdade, e o nosso poder vem da nossa habilidade de mostrar às outras tribos a verdade que vai além das preocupações simples dos Garou. Nós andamos sobre a afiada foice de Luna crescente, e embora possamos ser afiados, nós sangramos de boa vontade pelo nosso conhecimento.

Meia Lua — Philodox

Mesmo além de nossa tribo, nossos Philodox — nossos juízes — são bem conhecidos. Cabe a eles pesar nossas almas e feitos e nos julgar, e nos punir se eles nos acharem merecedores. Alguns abusam desse poder, usando a Litanía como arma para açoitá-los os rivais políticos. A maioria, entretanto, executa seu papel com seriedade, e escolheriam a morte do que ver seus julgamentos corrompidos por ambições tolas. É a visão de tal indivíduo que mantém nossa tribo ideologicamente pura, e que nos faz dignos de liderar as outras tribos em nossa batalha para esmagar a Wyrn.

Apesar de que raramente são líderes, nossos Philodox costumam assumir o papel de conselheiros e árbitros das disputas internas de suas matilhas. Enquanto eles raramente exibem as ambições típicas de um Theurge ou de um Ahroun, eles são, no mínimo, friamente eficientes quando se trata de julgar o comportamento de seus companheiros. É verdade que poucos seguem seu papel de modo tão sério quanto um Juiz do Destino, mas a maioria está disposta a derrubar

seus companheiros se eles acharem que tal indivíduo ameaça a seita ou a tribo.

Lua Minguante — Galliard

Garou nascidos na lua minguante são ensinados a serem trovadores e historiadores, os que lembram os grandes feitos de Garou há muito tempo caídos e que atuam para nos inspirar no dia-a-dia. Isso é tão válido para um Senhor das Sombras quanto o é para um Garou de qualquer outra tribo, mas nossos Galliards também têm grande prazer em nos lembrar dos nossos erros passados. Se um Ragabash esperto expõe os planos de um líder ambicioso demais, você pode ter certeza que ao menos um Galliard nunca deixará que nenhum de nós esqueça o que aconteceu. Chame-os de criadores de escândalos se você quiser, mas eles mesmo assim têm um trabalho importante a ser desempenhado na nossa tribo — em uma proporção maior ou menor, eles fazem muito para nos manter na linha. Nós somos uma tribo que entende o valor de um segredo, e os Galliards servem para enfatizar isso.

Na matilha, Galliards com frequência servem como o elo que mantém a matilha unida e trabalhando em conjunto. Eles nos inspiram, nos dizem como até o plano mais insano à primeira vista pode funcionar, e nos mostram as falhas daqueles que vieram antes de nós. Eles são aliados de valor, enquanto você os mantém do seu lado. Se você os desaponta e cai no conceito deles, eles irão se tornar seus piores inimigos.

Lua Cheia — Ahroun

Os guerreiros de nossa tribo, os Ahroun são as armas menos sutis de nosso arsenal; mas se lembre que “menos sutis” não necessariamente significa “não sutis”, particularmente aonde nos diz interesse. Quer o inimigo seja a Wyrn ou um humano, os Ahroun irão segurá-lo enquanto o resto de nós pode derrubá-lo permanentemente. Cheios de paixão e fúria, há pouca coisa sutil sobre um Ahroun. Isso não quer dizer, contudo, que eles sempre precisam de contato físico com seus problemas. Muitos são mestres em manobras políticas e usam sua grande força para aterrorizar outros a curvarem-se diante deles sem sequer levantar um dedo.

Na matilha, Ahroun são Garou de grande emoção e energia. Enquanto Ragabash e Theurges podem preferir trapagens e enganações, Ahroun não tem paciência para essas táticas. Quer seja uma batalha de palavras ou de klaives, eles preferem suas vitórias no aqui e agora, e que se dane as consequências. Isso faz os luas cheia, rápidos em se enfurecer e com frequência ambiciosos demais, o que pode levar a catástrofes se seus companheiros não fizerem nada para controlá-lo. Controlar um jovem Ahroun é uma tarefa complicada, requerendo equilíbrio entre atos de sujeição e ação. Deixe-os agir cedo demais e nós perdemos nossa mão; segure-os por tempo de mais, e de qualquer forma eles nos destruirão por dentro. Mas o Ahroun que viu muitas batalhas — aí está o lobo que

aprendeu a arte de atacar quando o oponente está despreparado e de segurar sua mão quando o inimigo é muito forte. Muitos são os inimigos que conhecendo nossa reputação se prepararam para ataques indiretos e que foram derrubados por um bem ordenado ataque direto com um Ahroun na liderança. Dizem que a sorte favorece os corajosos, e parece que Luna faz o mesmo.

O Ritual de Passagem

Quando um novo Garou é achado e trazido para nossa tribo, nós devemos determinar as suas capacidades e, finalmente, seu valor para a tribo. Nós devemos determinar como ele irá expressar os traços desenhados em pinçadas largas por seu augúrio e raça, e disso nós devemos determinar seu nível de competência e habilidade para contribuir com a tribo. Dessa forma, de um modo bem superficial, o Ritual de Passagem é como um teste de aptidão de certa forma, aonde nós vemos como o filhote age sobre pressão e mapeamos o curso da sua vida como Senhor das Sombras.

Como lobisomens, nós, Senhores das Sombras, somos muito adaptáveis. Mesmo entre os Garou nossas tradições e cultura variam muito de lugar para lugar, e os testes que fazemos para determinar o valor dos novos recrutas não é exceção a essa regra. Tipicamente, eles envolvem um número de exercícios para medir a capacidade de tomar decisões do filhote. Nós valorizamos razão e perspicácia acima de capacidades físicas, então testes envolvendo a arte do jogo — ou mesmo jogos — são razoavelmente comuns. Em tal teste, o objetivo é superar as pessoas em sua volta intelectualmente, sejam eles Garou ou humanos, ou seja lá o que estiver na área no momento.

Um outro teste comum busca medir a lealdade do sujeito, e a extensão a qual nele pode ser confiado segredos, responsabilidades, e, mais importante, poder. Esse teste é quase sempre administrado sem o consentimento do filhote, e diz muito com relação ao papel que ele terá na política da tribo. O teste pode durar semanas ou meses, algumas vezes ele é começado antes mesmo do indivíduo ser abordado pela tribo. Nós não estamos interessados em iniciar idiotas ou bobalhões em nossos mistérios, então, rituais de teste são sagrados tanto para nós quanto para o nosso Avô. Tenha orgulho do seu sucesso, no seu mérito de ser iniciado em nossa tribo. Você é um Senhor agora, e nós esperamos o melhor de você. Caso contrário....hehe. Melhor não perguntar.

Raças

O grosseiro Hispo negro andou furtivamente em torno do filhote que estava sentado, cuidadosamente ficando perto o suficiente do filhote para estabelecer a sua clara dominação. Finalmente satisfeito, ele sentou sobre seus quadris e espalhou seu pêlo, assumindo a forma Glabro. Seus olhos reluziam quando ele começou.

Você aprendeu nossa história, sim? E o modo como interagimos com o mundo espiritual? Mara te ensinou isso também? Bom. O que você aprendeu até agora centra no que os hominídeos têm a dizer sobre nossa tribo. Você olha para nossa história, e você vê o que os humanos vêem. Você olha para onde vivemos e o que fizemos, e você verá geografia humana, migração humana, pensamento humano. São os hominídeos que contam as histórias, mas não seja enganado: eles ainda são humanos, em todos os modos que importam. Mas o que eles esquecem, o que a maioria dos Garou esquece, é que nós não somos lobisomens que ostentam a cultura humana. Nós somos um conglomerado da cultura humana e dos costumes do lobo, do aprender humano e dos instintos do lobo. Sua raça determina qual desses você guarda com mais importância, e significa mais do que o modo que você fala e o lugar que você chama de casa. Isso determina como você pensa, onde ficam suas prioridades, e que papel você terá na sociedade Garou. Então ouça com atenção, seu ingrato, porque eu sou Rugido-das-Tempestades, e eu te direi como os lobos entre você pensam.

Os Nascidos dos Lobos: Lupinos

A história da Europa, a política dos humanos — não significa nada para um lupino. Um lupino sabe apenas que humanos o temem, que vampiros o caçam, e que Gaia o ama. Os lobos que você vê ao redor de ti conhecem profundamente a cultura Garou, esboçando sobre misticismo da Umbra e os ensinamentos de Gaia e do Avô Trovão para sustentá-los num mundo que não é deles. Eles gravitam em torno dos campos mais do que as outras raças, particularmente sobre os Filhos do Corvo e dos Juizes do Destino. Esses são grupos que vivem na orla da sociedade Garou, assim como os lupinos fazem.

Nós nascidos lobo somos muito menos interessados em politicagens se comparados aos Senhores hominídeos, e de alguns modos isso nos tira do coração da sociedade Garou. Mas ao mesmo tempo, nós somos muito mais próximos da vontade de Gaia que os hominídeos jamais serão, e isso nos dá um poder que compensa nossas desvantagens políticas. Até o grande Margrave se curva perante a sabedoria dos grandes lupinos Theurges de nossa tribo — e se ele o faz, é melhor que você faça igual. Apesar de nosso poder, contudo, nossa influência sobre a tribo está diminuindo. Sobraram poucos de nós nos dias de hoje, e apesar de nossos Parentes lobos estarem recuperando um pouco da sua antiga força, ainda assim, irá demorar um bom tempo antes que nós recuperemos um papel mais importante na nossa tribo.

Os Nascidos dos Humanos: Hominídeos

Hominídeos formam a massa de nossa tribo, e sendo assim, a perspectiva deles altera mais o formato da metodologia e objetivos da tribo mais do que qualquer outra. A história deles é a história dos humanos, e por negligência ela se torna nossa história também. Eles se

entrelaçaram na cultura humana, aprendendo a manipulá-los para nosso ganho, e, eles pegaram a lição que aprenderam no processo e a aplicaram nas políticas da Nação Garou. Desse jeito eles nos definem, nos fazendo um reflexo retorcido da humanidade, mesmo quando nós perdemos o lobo que está dentro de nós.

Senhores das Sombras hominídeos são geralmente Senhores do Cume, sedentos por poder enquanto tentam se definir com o contexto de nossa tribo. Eles são intensivamente animais políticos, e particularmente encaixam bem na tarefa de lidar com outras entidades sobrenaturais no mundo. Enquanto nossos lupinos olham para vampiros e magos com tédio e desgosto, os hominídeos podem conquistar uma posição nos círculos sociais desses seres e destruí-los por dentro. Para melhor ou para pior, o modo dos hominídeos parece ser o modo do futuro, e nós devemos esperar que sua agudeza política seja o suficiente para estreitar a, cada vez maior, fissura que se forma entre nós e Gaia.

Os Nascidos dos Garou: Impuros

Negados em ter a ligação com Gaia que os nascidos dos lobos têm, e muito menos capazes de se mover sem serem percebidos na sociedade humana, os impuros são duplamente amaldiçoados. Mesmo sendo assim, entretanto, eles têm uma vantagem que o resto de nós não pode igualar: eles nasceram na sociedade Garou, e, sendo assim eles estão bem mais familiarizados com ela do que os Senhores lupinos e hominídeos. Eles conhecem todas as tradições, todos os costumes, todas as intrigas de nossas assembleias e rituais de forma que os, apressadamente introduzidos, hominídeos e lupinos, não podem compreender completamente. Se os lupinos possuem uma conexão especial com Gaia, e os hominídeos têm uma conexão similar com a sociedade humana, pode-se dizer que os impuros têm o mesmo tipo de conexão com a sociedade Garou. Eles são, ao mesmo tempo, mais e menos que o resto de nós, e isso dá a eles um papel único a ser desenvolvido na nossa sociedade que pode ser usado, ou explorado, para gerar grandes efeitos.

Os Garou impuros conhecem os erros de todos nossos muitos campos, e doravante tendem a evitá-los sempre que possível. Eles com frequência são perseguidos, apesar de que não tanto quanto seriam em outras tribos, como os Fianna. Eles usam esse ressentimento gerado por esse mau tratamento como combustível para aumentar sua vontade de achar um lugar na tribo, e, eles são tão manipuladores, coniventes e engenhosos quanto qualquer um de nós. Apesar de que com frequência são menosprezados, mais de um grande plano se dobrou a favor de um impuro. Apesar de que eles jamais poderão subir níveis suficientes da tribo para se tornar líderes, eles ainda assim podem se provar cruciais nas batalhas por vir. Essa é a razão pela qual o Margrave tem trabalhado para reduzir o preconceito ligado à raça, ao menos nos domínios dele, e o porquê nossa política em relação a eles vem mudando de acordo.

Dominância

Há algum tempo, uma jovem cliath se sentiu incomodada com uma pergunta: Porque dominar? Porque é tão importante para os Senhores das Sombras, e porque isso define nossa tribo? A confusão dela talvez não seja surpresa, tendo em vista que ela era da raça lupina. Ela também era uma Lua Nova, uma Ragabash, sendo assim, ela não podia apenas deixar a sua dúvida se esvair. Ela precisava de uma resposta, e ela saiu em busca de uma — não importando o quão desconfortável sua curiosidade poderia ser para os outros.

Suas primeiras vítimas foram sua própria matilha. Eles não entenderam a confusão dela, porque eles eram hominídeos. É claro que havia uma hierarquia de Dominância na nossa tribo! Porque não haveria? É assim que grandes organizações funcionam. Os Senhores eram particularmente competitivos sobre isso, mas muitas sociedades humanas eram assim. Mas é claro, a cliath não era humana, e não tinha interesse em ser uma, sendo assim essa resposta não a satisfazia. Então ela fez a única coisa que podia pensar em fazer: ela foi atormentar um ancião. Essa talvez não era a mais sábia decisão que ela podia tomar, mas foi a que ela escolheu de qualquer forma.

O primeiro ancião que ela se aproximou era um hominídeo de grande renome. Ele esteve entre os Senhores por um longo tempo, é era conhecido por ter uma personalidade severa e que não perdoava. Alguns diziam que ele era assim por ter nascido na Lua Cheia, mas outros insistiam que ele era assim apenas por que era cruel. De qualquer forma, a cliath perguntou ao ancião: Porque nós nos preocupamos tanto com dominar? O ancião respondeu as mesmas coisas que seus companheiros e adicionou mais uma coisa: “Não é assim entre os lobos? Eles não têm alfas, betas, ômegas e exilados?” A cliath ficou surpresa em saber que o ancião sabia tão pouco sobre lobos, mas mesmo alguém tão impertinente como ela sabe o quão desrespeitoso é corrigir um ancião, então ela nada disse. Ela agradeceu o ancião pelo seu tempo, e foi a algum outro lugar em busca de respostas.

O segundo ancião que ela falou não era bem um ancião, tendo em vista que ele era um impuro. Mas ele viveu entre os Senhores das Sombras por toda sua vida, então a cliath estava certa que ele seria capaz de responder por que os Senhores das Sombras são do modo que são. Ela ficou bem surpresa quando ele disse que não tinha nada a dizer para ela sobre tal assunto. “Entenda, foi sempre assim para mim, não conheço outra forma. Até aonde eu saiba, nós somos desse jeito porque é desse jeito que sempre fomos, portanto é jeito que devemos ser. Funciona para nós, e é necessário, então isso não é o suficiente?” Aquilo não bastava, e

ele podia ver pela expressão na cara da cliath que ela não estava satisfeita com a sua resposta. E ele disse a ela para conversar com o lupino mais velho da seita, porque sem dúvida ele era o Garou que teria as respostas que ela procurava.

A cliath fez como o impuro a orientou a fazer. Ela achou um grisalho lupino, o mais reverenciado Lua Crescente da seita. Ela disse a ele, “Porque nós nos preocupamos tanto com dominar?” Ele entendeu a pergunta dela — dominar é bem importante para os Garou, mas é um conceito estranho a um lobo, e o cliath ainda pensava como um lobo. Os hominídeos pensam que os lobos têm hierarquia de Dominância, mas isso não é verdade. Alcatéias são famílias, e a dominação que eles exibem segue do mais velho para o mais novo, não do alfa para o beta. Os hominídeos perguntam como isso pode ser verdade, quando apenas o alfa pode procriar. O quão igualitário eles podem ser quando apenas um na alcatéia pode cruzar? Mas o que eles esqueceram, ou talvez nunca se deram ao trabalho de aprender, é o fato de que os lobos numa alcatéia que não são alfas, são filhos do alfa. Como eles poderiam procriar, quando incesto é um tabu entre os lobos assim como é entre os humanos? É sem sentido.

Mas o lupino lembrou a ela que os Garou não são como os lobos. Eles não são uma família, e, eles não vivem para garantir segurança aos seus Parentes. Eles são forçados a aceitar que existem assuntos mais importantes do que caçar para a família, perseguir corvos, ouvir a música que Gaia canta para nós, e criar nossos filhotes. Existem vampiros que nos perseguem, coisas da Wyrms que tentam nos corromper, e humanos que querem nos exterminar. Nós não podemos sobreviver a essas coisas sem lutar, e nós podemos lutar somente se tivermos apenas uma mente. Nós devemos pensar e agir como um, porque de outra forma, nossas divisões acabarão conosco. Olhe o estado da Nação Garou, ele disse, e você poderá ver a verdade nessas palavras. Nós precisamos de uma voz, e o único modo de alcançar isso é pela Dominância. É por isso que ela existe. É por isso que ela é tão importante para nós. É por isso que você deve aprender a utilizá-la a seu favor, assim você poderá ser a voz da sua matilha, da sua seita ou da sua tribo.

Quando o lupino terminou sua lição, ele examinou a jovem Garou perante ele. Ele pode ver que a cliath achou sua resposta, e o olhar nos olhos dela disseram a ele que ela não estava contente. Mas ele também viu nela uma mistura de compreensão e decisão, e ele sabia que sua tribo teria mais como ela — ela e suas perguntas continuariam a testar a tribo, e isso deixou o velho lupino muito contente.

Parentes

Se você perguntar a um típico Senhor das Sombras quem nós zelamos para serem nossos pares, ele sem dúvida alguma te dirá para procurar as pessoas no poder. Visionários, príncipes e ministros, generais e magnatas, e deixar os plebeus para lá. Um momento de reflexão te dirá que as coisas não são tão simples assim, já que a maioria desses indivíduos são homens, logo, nosso rebanho seria bem limitado, levando em conta que na tribo a quantidade de homens e mulheres é praticamente a mesma. Ainda mais, Senhores lupinos não poderiam se importar menos se algum humano é rotulado como politicamente poderoso. Então, qualquer um pode esperar que nosso critério fosse um pouco mais complexo, e de fato o é.

Primeiro, e mais importante, nós exigimos inteligência de nossos Parentes. Sejam eles lobos ou humanos, eles devem ser mais atentos, mais capazes, mais perspicazes do que os outros que lhes são similares. Mas tem mais do que apenas isso. Nós queremos que nossos parentes sejam tão astutos quanto são inteligentes, para que eles sejam sutis o suficiente para esconder suas ambições mais o fato deles serem espertos o suficiente para desenvolvê-las em primeiro lugar. Talvez, mais importante, nós esperamos que nossos Parentes sejam ambiciosos, que tenham sede por mudanças, e dispostos a fazer o que for preciso para fazê-las ocorrer. Se eles não estão dispostos a serem desobedientes, pacientes, e espertos, nós não vamos querer nada com eles.

Nós não temos nenhum interesse cultural na hora de escolher nossos Parentes. Enquanto nós temos tradicionalmente escolhido do Leste Europeu nosso rebanho (humanos e lobos), isso é simplesmente porque essas eram as escolhas viáveis para nós. À medida que o mundo foi se tornando mais interligado, nós expandimos nossas opções de acordo. Agora, nós temos como parentes indivíduos de todas as raças e etnias do mundo, e de todas espécies de lobos que existem. Dos humanos da Sibéria até os lobos do México, nós pegamos os melhores e os mais perspicazes que o mundo tem a oferecer e fazemos deles nossa família.

Assembléias das Sombras

Quando você olha à sua volta numa assembléia, o que você vê? Uma série de Garou, certo, mas o que mais? Deixe-me te dizer o que eu vejo. Eu vejo Garou de muitas tribos, com diversos objetivos, e com muitas idéias sobre o que deve ser feito para lutar contra a Wyrn. Eu vejo mais pessoas com opiniões do que posso nomear, e nenhum deles com uma verdadeira idéia de como unir as tribos numa força que realmente poderemos confiar. Eu vejo discórdia, aonde todos concordam em lutar contra a Wyrn, em controlar a humanidade, e em fazer o que precisa ser feito, mas sem concordância em quem deve liderar os esforços, ou quando e aonde ele deve ser feito.

Tornando-se um Senhor das Sombras

Rugido-das-Tempestades dá alguns conselhos:

Já está se sentindo sobrecarregado, filhote? Não fique desmotivado. Poucos Senhores se acostumam com a tribo facilmente, principalmente porque nosso modo de vida é muito diferente do que qualquer coisa que humanos ou lobos tenham a oferecer. Nós começamos com a hierarquia de Dominância, tenho certeza que você está atento. Isso é algo que você vê em lobos, mas apenas quando eles não são familiares — é estranho para a maioria das alcatéias, já que a maioria são unidades familiares. Mas veja, nós, Senhores das Sombras, somos raramente membros da mesma família, então o instinto de Dominância dos lobos sobe à tona quando estamos interagindo entre nós, ele serve para nos dar clareza e ordem mesmo no mais completo caos. Um lobo quando apresentado a um estranho deve estabelecer quem é o dominante, para que ele entenda a relação entre os dois; assim também é conosco. Esses instintos podem parecer rudes, mas nós precisamos deles para funcionar no ambiente extremo que lutamos para proteger. Aprenda a importância de Dominância e submissão e você irá se adaptar a vida entre nós com mais facilidade.

Mas não é a questão de Dominância que te incomoda, não é? Não, eu posso ver nos seus olhos — você está confuso por que, além da Dominância, nós também devemos lidar com politicagem. Isso é algo que nós herdamos do lado humano dos nossos ancestrais, e é tão importante para nós quanto é a Dominância. Nós precisamos de política para sobreviver dentro da Nação Garou, para enganarmos nossos oponentes fazendo com que eles lutem entre si, e para utilizar as características dos nossos inimigos contra eles mesmos. Nós levamos a politicagem ao extremo, e até os hominídeos são intimidados pelos nossos métodos. Mas você tem que se acostumar com isso. Se não, você nunca chegará a lugar algum dentro de nossa tribo.

O que foi? Hehe. Sim, eu sei o que você quer dizer. Política corre contra a hierarquia de Dominância em alguns respeitos, e vice-versa. Esse é parte do problema para filhotes como você — você está sendo puxado em duas direções, você deve aprender qual é o seu lugar e como explorar os outros ao mesmo tempo. Mas isso é um ato de equilíbrio; quando você achar seu centro, você aprenderá o quanto você pode empurrar de um lado, e quando não empurrar do outro. Isso leva tempo, e esforço, e acima disso é preciso pensar, refletir. Mas tudo bem; você é um filhote esperto, então eu acho que você se dará bem.

Eu vejo caos disfarçado de ordem e progresso. Eu vejo estagnação, e eu não estou sozinho em minhas



observações. De fato, muitos outros Senhores das Sombras se sentem como eu me sinto, e um bom número deles escolheram agir baseado nesse sentimento gerações atrás. Assim nasceu a Assembléia das Sombras.

Então, o que são as Assembléias das Sombras? Em termos simples, elas são reuniões estratégicas aonde membros da tribo com alto posto discutem modos que eles podem usar para manipular outros Garou — e ocasionalmente, outras entidades sobrenaturais — de modo que esses façam o trabalho que tem que ser feito pelo bem de Gaia. Já que as tribos não entraram em consenso sobre o que deve ser feito e já que os Presas de Prata não ofereceram a nós a liderança necessária para alcançarmos nossos objetivos, a Assembléia das Sombras é tudo que resta a nós. Esse é, ao menos, o modo que elas funcionam na teoria. Na prática, muitas são corrompidas como veículo para avançar as ambições de alguns Senhores e suas matilhas, o que, é claro, diminui a efetividade dessas assembléias e as faz ser outro modo de deixar Senhores de altos postos brigando uns com os outros. Essa é uma das razões do porque os Presas de Prata conseguiram posição de destaque na América. Ainda bem que o mesmo não é verdade em nossa terra natal, aonde o Margrave utilizou de Assembléias das Sombras de modo muito efetivo, e que agora faz com que os Garou da Europa estejam tão unidos de uma forma que os Presas

de Prata nunca conseguiram fazer.

À medida que você for passando tempo na tribo, você ouvirá mais sobre Assembléias das Sombras. Algumas coisas serão verdades, mas a maioria não será. Os detalhes variam de lugar para lugar, mas tudo que você ouvir que é “verdade” provavelmente não é. Alguns líderes gostam de nomear todas as posições na assembléia, falando sobre corvos, gralhas e coisas do tipo, e muitos praticam rituais de vários tipos que podem parecer estranhos a outros Garou. Mas também muitos pulam essa parte ritualística, e ao invés disso, vão direto ao assunto. Isso é mais comum em seitas fora da Europa, aonde as tradições não são tão importantes como são aqui.

Se algum dia você for convidado para uma Assembléia das Sombras, saiba que o convite em si já é uma grande honra, então faça por merecê-lo quando estiver lá dentro. Lembre-se que os rituais praticados numa assembléia são absolutos, e que eles não estão abertos para negociação exceto para o líder da assembléia. Lembre-se também que um número diferente de regras se aplica nessas assembléias, e que você está sozinho quando você tenta negociá-las. Renome não é importante, e nem posto. Apenas idéias contam e a vontade de agir quando for preciso.

Campos

Uma mulher com aparência indiferente e com um sorriso torto no rosto se une ao pequeno grupo de instrutores, cuidadosamente escolhendo um assento nem muito perto e nem muito distante dos outros. Ela dá uma última tragada no seu cigarro, e o apaga numa pedra que estava por perto, não dando atenção ao grunhido de Rugido-das-Tempestades.

Eu imagino que eu deva assumir daqui, Rugido-das-Tempestades. Você mesmo disse; lupinos são menos interessados nas políticas da tribo do que homínídeos como eu. Uma pena; você perde coisas interessantes desse modo. Olá, criança. Eu sou Alexandra Sombra-Distante, e eu sei das coisas.

Nós Senhores das Sombras somos únicos entre os outros Garou no fato de que nós dividimos uma clareza de propósito não igualada pelas outras tribos. Isso, é claro, é uma mentira. Enquanto a maioria de nós está consciente desse propósito em escala maior ou menor, a mais pura verdade é que estamos mais interessados nos nossos próprios objetivos do que nesse propósito maior. Todos nós desejamos poder, mas muitos esqueceram a razão para qual nós buscamos tal fim, e porque o fim que procuramos pode com certeza ser justificado por qualquer meio que utilizemos para alcançá-lo. Tudo que estamos interessados agora é em nós mesmos, em nossa glória pessoal, e os campos são o resultado de tais interesses.

Nenhum dos campos é ativamente oposto a outro, mas todos buscam o caminho para o poder, apenas de modo diferentes. Aos olhos dos anciões essa diversidade serve apenas para fortalecer a tribo. Competição nos faz mais fortes, e diferentes abordagens filosóficas dá a outros oportunidades desperdiçadas por algum. No fim das contas, não importa se você faz muito por um campo ou por outro, ou mesmo se não faz nada por nenhum; de qualquer modo, todos os campos servem aos fins da tribo, e é por isso que são admitidos.

Os Iluminados

Os Iluminados eram e continuam sendo os Garou mais independentes no planeta. E eles também acabaram com a imagem de que todo Senhor das Sombras é um interesseiro que busca apenas aumentar o seu status e poder. Como todos os Senhores, os Iluminados buscam informação. Eles desejam se tornar mestres nos caminhos da Wyrn, para que assim eles possam destruí-la por dentro. Eles andam com vampiros, disfarçados de Dançarinos da Espiral Negra e andam juntos com fomori para que entendendo o poder da Wyrn eles possam subvertê-lo, usando isso para adiantar os objetivos da tribo. Muitos caem, é claro; o caminho que eles escolhem é muito perigoso, e arriscam a vida tanto nas mãos daqueles que eles andam juntos, quanto a corrupção vinda do toque da Wyrn. Mas aqueles que sobrevivem estão entre os melhores que os Garou podem oferecer, e,

Sobrevivência no Interior da Wyrn

Os Iluminados com frequência trabalham sozinhos, o que os expõe regularmente a grandes riscos. Para cobrir esse risco, os Iluminados com frequência adotam totens pessoais, ganhando a inimizade de muitas seitas Garou no processo. Esse é um dos poucos casos que é apropriado a um Garou adotar um totem pessoal. Os totens escolhidos dessa forma costumam ser o Corvo, a Raposa, o Avô Trovão e a Gralha, mas outras escolhas são permitidas com a autorização do Narrador. Outras informações sobre como usar totens pessoais numa crônica são dadas no **Players Guide to the Garou**.


eles usam o conhecimento que têm e os status que possuem para por em cena alguns dos mais devastadores ataques à Wyrn que o mundo já viu.

Apesar de que os Iluminados são tecnicamente um campo, seria melhor chamá-los de irmandade de alguma espécie. Eles não costumam andar em matilhas, e eles não fazem Assembléias das Sombras como todos os outros campos fazem. Eles não possuem segredos, sendo assim eles falam sinceramente sempre que a necessidade surge. Ao invés de Assembléias das Sombras, os Iluminados possuem uma rede informal entre cada um, compartilhando dicas e estratégias para lutar contra a Wyrn. Essa rede também permite a eles localizarem Senhores que possam compartilhar do interesse deles em subverter a Wyrn por dentro. Os estudantes em potencial são abordados quando é seguro e conveniente fazê-lo, e eles estudam por um breve tempo com um membro do campo antes de saírem sozinhos.

Os Filhos do Corvo

Enquanto os Iluminados se sacrificam para o bem da tribo em um sentido bem pessoal, os Filhos do Corvo o fazem em um sentido mais tradicional. Sempre nas sombras, eles são em muitas formas um resumo do que é ser um verdadeiro Senhor das Sombras. Eles não são interessados em poderes pessoais para si próprios, e nem em qualquer tipo de liderança. Ao invés disso, eles fazem sua mágica em segredo, capturando detalhes nos seus arredores e descobrindo segredos enterrados nas mentes e corações dos outros, usando essa informação para destruir os inimigos dos Garou e libertar Gaia das garras da Wyrn, pedaço por pedaço. Eles estão mais do que dispostos a se desonrarem pelo bem dos outros, e suas ações nos dá liberdade para trazermos planos mais potentes para a cena. Eles são betas leais, e a maioria dos Garou poderia aprender muito com a dedicação deles.

Os Filhos do Corvo tem um laço próximo com os Corax, devido a isso eles estão entre os mais bens informados Garou na Terra. Apesar de que eles não irão (normalmente) usar essa informação para ganhos pessoais, eles não se arrependem de usá-la para destruir um líder incapaz para que, então, outros possam assumir o



seu lugar. Muitos Senhores, sabendo que os Filhos do Corvo não têm ambição por poder, deram as costas, apenas para depois encontrar um punhal nelas, enquanto o Filho abre espaço para outro sucessor mais digno.

Os Juizes do Destino

Os Juizes do Destino são possivelmente o campo mais temido em toda a Nação Garou, e por uma boa razão. Eles buscam e destroem aqueles Garou que são flagrados ao violar os mandamentos da Litanía, e eles cumprem seus objetivos com um ardor sem piedade. Eles não possuem pena ou remorso, e vestem uma aura de mistério que apenas aumenta sua temível reputação. Mesmo sendo tão assustadores, alguns Senhores mais observadores perceberam que parece haver duas facções de Juizes do mundo — e elas estão em guerra. As facções não possuem nome, mas se centram numa divergência ideológica. Muitos Juizes destroem Garou porque eles podem, e usam disso para demonstrar o seu poder sobre os lobisomens. Esses seres são apenas assassinos, que usam da Litanía para destruir seus inimigos. Os outros Juizes, os “verdadeiros” Juizes, são muito mais circunspectos em suas atividades. Eles são conhecidos por caçarem e destruírem seitas inteiras de Garou, os eliminando rápido e silenciosamente para que o resto de nós ouça falar sobre o trabalho deles. Esse é o exemplo mais extremo, é claro, e tende a ser aplicado apenas quando toda a seita faz algo como permitir que o caern seja violado — convidando magos humanos para dentro dos limites, ou algo do tipo. Quando possível, os “verdadeiros” Juizes eliminam seus rivais também, e pela mesma razão.

Dentro da tribo, os Juizes do Destino são um tópico controverso. Alguns acham que o trabalho que eles executam é necessário para o funcionamento correto da tribo, e por extensão, a Nação como um todo. Outros, entretanto, acham que matar Garou é algo que deve ser evitado a todo custo, e vêem os Juizes como extremistas que agem sem a autorização do resto da tribo. Ambas as visões têm sentido, mas é a primeira que tem Dominância na tribo hoje em dia. O fato dos Juizes terem o apoio tácito de ninguém menos que o Margrave Konietzko não estraga a imagem deles nem um pouco.

Reze para nunca encontrar um juiz. É difícil ganhar a raiva deles — ao contrário do que todos imaginam, eles não caçam Garou por transgressões triviais da Litanía. Apenas os falsos Juizes são tão conservadores e insensíveis. Seja como for, eles possuem olhos em todos os lugares, e eles estão observando. Se você cair na lista deles, eles serão a última coisa que você verá nesse mundo. Lembre-se disso, e que isso faça com que você trate a Litanía como a coisa sagrada que ela é.

Senhores do Cume

O mais populoso campo de Senhores das Sombras, os Senhores do Cume tipificam o moderno Senhor das Sombras — para melhor ou para pior. O chamariz do

poder intoxica a eles, e eles irão fazer tudo que estiver ao seu alcance para apanhá-lo. A racionalidade atrás de acumular poder é perdida neles — eles não se importam mais com as razões porque nós buscamos manipular outros Garou, e eles não entendem porque a competição dentro de nossa tribo é tão selvagem. Poder é o fim para eles, não apenas um meio para um fim, sendo assim, Dominância e poder são seus alimentos. Eles com frequência se acham vítimas ou dos Juízes do Destino ou dos Filhos do Corvo, já que seus desejos têm pouco a ver com a tribo e muito a ver com seu próprio engrandecimento. Evitar esse campo é impossível hoje em dia, mas seria sábio não se unir a eles. Poucos dos seus membros têm um final saudável.

Tendo isso em mente, entretanto, os Senhores do Cume têm um objetivo que vale a pena: unir as tribos sobre a sua liderança, e (teoricamente) esmagar a Wyrn logo após. Esse objetivo é utilizado para justificar a existência do campo, e é por isso que jovens Senhores são atraídos a ele. É também como Senhores do Cume já estabilizados guardam e mantêm suas posições; demonstrando sua força e habilidade para liderar, eles podem silenciosamente dissentir antes que isso vire um problema. Isso coloca os membros de alto posto desse campo numa posição de alcançar muitas coisas, depois que tudo é dito e feito. Uma pena que poucos deles fazem jus à sua retórica.

Sociedades Secretas

Assim como em toda grande sociedade, existem alguns poucos Senhores das Sombras que decidem seguir caminhos que não foram sancionados pela tribo. Diferente dos campos, que são organizados e, politicamente, significantes facções da tribo, os Garou dessas sociedades operam em segredo, escondendo suas verdadeiras alianças dos seus aliados e até mesmo de sua matilha. Sendo assim, é perfeitamente possível para um Senhor das Sombras fazer parte de um desses grupos e de algum campo. Círculos dentro de círculos. É assim que funcionamos.

Os Hakken

Muitos assumem, mesmo dentro de nossa tribo, que os Garou do Leste conhecidos como Hakken são alguma espécie de Senhores das Sombras. Isso, de fato, não é verdade. Apesar deles também serem filhos do Avô Trovão, como nós, eles não são cria dos progenitores de nossa tribo, ao invés disso, eles ligam seus ancestrais ao Avô Trovão em si próprio, assim como nós. Sendo assim, eles não são apenas um ramo oriental de nossa tribo, apesar de nossos costumes e raízes similares. Eles são Hakken, do começo ao fim, e eles por si próprios são uma tribo Garou. Logo, já que eles não têm ligações em especial conosco, nós não iremos falar sobre eles com grandes detalhes aqui.

Os Filhos do Morcego

Não mais um segredo de qualquer tipo, os Filhos do Morcego são definidos pelo fato de que eles sofrem de um complexo de culpa. A maioria tem ancestrais que participaram da Segunda Guerra da Fúria, e como resultado eles olham para a redenção parcial do Morcego como um sinal de esperança e absolvição. Eles são, em sua maior parte, indivíduos razoavelmente desiludidos, presumindo que são responsáveis pelos pecados de seus antepassados e deixando o seu senso de culpa guiar suas ações aqui e ali. Deveria ser óbvio que chegou a hora de deixarmos o passado para trás e movermos para frente, enquanto aprendemos com nossos erros para trilhar caminhos com mais segurança no futuro. Mas esses idiotas chafurdam na dor que eles crêem ter causado, e esperam conseguir desfazer o que foi feito, para que tudo fique certo novamente. O que eles falharam em entender é que, mesmo que eles sejam bem sucedidos, isso não irá nos ajudar no agora — na melhor das hipóteses isso irá apaziguar as almas dos mortos, e nós não temos tempo para isso agora. Seus corações podem ser nobres, mas suas intenções estão no lugar errado, e isso pode nos custar caro no final das contas.

O Movimento Lazarita

O Movimento Lazarita, um tipo de movimento solidário entre os Garou impuros de todas as tribos, perdeu quase toda sua força de movimento entre os Senhores das Sombras desde que o Margrave assumiu o poder. Em poucas palavras, a tribo não tem condições de descartar nenhum Senhor das Sombras na luta contra a Wyrn, e os líderes mais pragmáticos de nossa tribo reduziram o estigma associado aos Garou impuros. A aceitação que esses vergonhosos têm encontrado nas seitas de nossa tribo acabou com o apoio ao Movimento Lazarita, e em um sentido bem real, ele não é mais preciso dentro da nossa tribo. Fragmentos ainda existem, mas mesmo o mais falador dos membros do movimento se tornou relativamente calado, já que eles não têm mais nada a desejar.

Os Máscaras

Até recentemente, a ultra-secreta cabala de Senhores das Sombras autodenominados os Máscaras aterrorizaram muitos dos nossos membros de baixo posto, e alguns humanos que tiveram o azar de caminhar pelo caminho deles. Eles viviam do medo que causavam, e suas perversas fascinações com a emoção os levaram a cometer atos de depravação que se igualavam aos da Wyrn. Eu estou feliz em dizer que, com a ascensão da estrela do Margrave, tal bobagem foi completamente varrida. Apesar de alguns Máscaras ainda existirem, a vasta maioria recebeu a punição que tanto merecia — algumas vezes nas mãos de alguns Juízes do Destino, mas com mais frequência por matilhas inteiras que



simplesmente se recusavam a tolerar tamanha loucura por sequer um minuto a mais. Bom desembaraço, eu digo.

A Sociedade de Nidhogg

Assim como os Máscaras, esses Senhores uma vez detiveram a boa quantidade de poder dentro de nossa tribo. Eles adoravam a noite, faziam sacrifícios para o Avô Trovão, e até faziam alianças profanas com os mais odiados vampiros. Alguns dizem que eles esperavam colocar o mundo numa noite eterna, enquanto outros tinham a coragem de assumir que eles queriam acelerar a vinda do Apocalipse. De qualquer forma, Gaia era a última preocupação, e eles eram um fardo para todos nós. À medida que os Senhores se tornavam mais organizados no despertar da libertação da Rússia e no ascender do Margrave, nós esmagamos essa sociedade com nossos pés, destruindo-a completamente. Aqueles poucos que fugiram à condenação pública encontraram a ira dos Juízes do Destino, e eles destruíram o que restava dessa sociedade completamente. De tempos em tempos, nós ouvimos que alguém ou algo começou a praticar aqueles rituais negros novamente, mas nenhuma dessas informações se provou substancial. Se você achar algum deles, avise aos anciões imediatamente para que, assim, nós possamos mandá-los para o lugar que eles pertencem.

A Lítania

Alexandra se estica. “Você já falou sobre a Lítania, Mara?”

A Theurge mostra seus dentes em resposta.

Obrigando tanto nobres quanto plebeus, a Lítania é o nosso código mais sagrado. Todos os Garou, não importando sua tribo, curvam-se aos mandamentos que nos liga uns aos outros e ao mundo a nossa volta desde o nascimento do nosso povo, tantos séculos atrás. Entretanto, apesar de ninguém gabar-se de sua indiferença com a Lítania com impunidade, ainda assim é verdade que diferentes tribos e, na verdade, diferentes seitas dentro de cada tribo optam por adotar diferentes interpretações da lei em que todos nós concordamos. Essas são questões de mesura e tradição, e você deve compreendê-las se quiser prosperar dentro da tribo.

Não Te Acasalarás Com Outro Garou

A lei principal, essa lei da Lítania nunca é quebrada sem severas consequências. Ninguém está imune a ela, não importa sua posição. Por Gaia nós fomos criados, para preservar o lobo e guardar os humanos, e nós nunca devemos nos esquecer disso. Os Garou são sua matilha, mas são os humanos e os lobos quem você deve procurar quando quiser ter filhos. Nós fazemos isso para dar sequência às nossas linhas, para fortificar nossa influência sobre a humanidade e assegurar que nós possamos caminhar dentre eles sem sermos percebidos.

Alexandra acrescenta: Note que “acasalar” não se

refere meramente à produção de uma prole; também se refere ao sexo. O propósito dessa lei é manter nossa atenção nos humanos e nos lobos que estamos encarregados de proteger, e não prevenir a produção de impuros. Eles são uma consequência, a prova de que nós falhamos, nada mais.

Combate a Wyrms Onde Ela Estiver e Sempre Que Proliferar

Outro dos nossos mandamentos mais sagrados, e um que é esquecido ou ignorado pelos jovens ou pelos tolos. Senhores das Sombras por demais colocam seus ganhos pessoas acima das necessidades da tribo, o que pode apenas nos enfraquecer. Assim sendo, essa lei é uma cuja influência está altamente colorida pela interpretação. Lembre-se que força é mais do que algo físico, e que a batalha contra a Wyrms acontece em muitos campos de guerra diferentes. Não tenha medo de usar outras tribos para obedecer essa lei. Qualquer força guerreira precisa tanto de estrategistas quanto de guerreiros para ser efetiva, e você deve sempre se lembrar de configurar na primeira opção. Se você for astuto, você descobrirá que você pode usar as outras tribos para destruir a Wyrms e também alavancar sua posição dentro da tribo. Porém, se você for tolo, você será consumida pela sua própria ambição. Vá com calma.

Rugido-das-Tempestades discorda: Bah! Uma desculpa para a covardia! É óbvio que manipulamos as ações de nossos alfas para um bem maior; essa é a ordem do Trovão, e nós a carregamos. Mas essa “interpretação” é sem sentido. Se o que nós estamos fazendo não envolve diretamente combater a Wyrms em um ponto ou outro, nós estamos fazendo alguma coisa errada.

Respeita o Território do Próximo

É algo que nós devemos estar cientes do fato de que, como uma mistura de instintos dos lobos e dos humanos, nós, Garou, tendemos a ser muito territorialistas. Apesar de ser algo sábio respeitar as fronteiras de tais territórios, lembre-se sempre que apenas demonstrações públicas de agressão são vistas com desdém. Não deixe essa lei restringir suas atividades; afinal de contas, nós estamos lutando por sobrevivência, e trivialidades como essa devem ser respeitadas apenas em seu sentido mais amplo.

Alexandra previne: Não engane o filhote com um falso sentido de tranquilidade, Mara. Ao desobedecer essa lei, você pode acabar sendo morto antes que possa se explicar, então ela deve ser observada sempre que possível. É basicamente uma questão de cortesia e cerimônia, o que significa que uma observação não é um grande problema.

Aceita uma Rendição Honrosa

Enquanto todas as tribos concordam que essa lei é razoavelmente importante, ela é de particular relevância

para nossa tribo. Apenas outros Garou ou, raramente, outros Fera, podem oferecer uma rendição honrosa; servos da Wyrms não permitem tal consideração. Isso significa que aceitar uma rendição honrosa deixa seu oponente abaixo de você, o que lhe dá uma grande vantagem sobre ele e todos os que se aliam a ele.

Rugido-das-Tempestades acrescenta: Sempre torne uma rendição em uma vantagem; use o poder que ela lhe dá para aumentar sua posição, e assim mais capaz você será de orquestrar batalhas contra a Wyrms. Também lembre-se de que nem toda rendição é honrada. Se você suspeitar que um oponente está sendo desonesto, você pode se sentir livre para matá-lo rapidamente.

Alexandra concorda: Isso é particularmente relevante em duelos de klaive, que algumas vezes são lutados até a morte. Um oponente que se rende nessa situação está ou tentando te enganar, ou não é honroso o suficiente. Matá-lo nessa condição é perfeitamente legal.

Submete-te aos Garou de Posto Mais Elevado

Heh. Existem submissões e submissões. Sempre se curve aos melhores que você, mas não deixe que eles forcem você a se subjugar a menos que eles *sejam* melhores que você. Lembre-se de que seu principal objetivo é fortalecer a Nação Garou, e orquestrar suas batalhas contra a Wyrms e seus servos. Não permita que outros impeçam esse objetivo, não interessando seu posto ou suas supostas capacidades. Pelo mesmo motivo, no entanto, você deve engolir seu orgulho e se curvar perante aqueles que estão executando seus deveres. Você nunca deve interferir nos planos ou ações que ferem diretamente a Wyrms, ao menos que faça algo mais efetivo.

Pavel acrescenta: Lembre-se que o próprio Avô Trovão nos diz que devemos seguir apenas aqueles que são dignos de nossa obediência. Isso significa que nós podemos essencialmente ignorar essa lei enquanto estivermos agindo de boa-fé. Mais de um Senhor das Sombras tentou defender uma traição usando essa desculpa, então tenha certeza de que você sabe o que está fazendo antes de desobedecer um ancião.

Oferece o Primeiro Quinhão da Matança ao de Posto Mais Elevado

Muitas de nossas leis são de fundamental importância para nós, mas essa não é uma delas. É um resquício de épocas antigas e mais simples, e possui pouca aplicação hoje. A caça deve ser dividida de acordo com a esperteza e planos de quem a conseguiu, e se o Senhor das Sombras de Posto mais alto não for esperto o suficiente para pegar o que deseja, isso não é problema nosso. Desde que você aja com o decoro necessário e não arrisque as outras leis da Litanía, você não precisa se incomodar com essas preocupações triviais.

Rugido-das-Tempestades discorda: Não tão rápido,

Mara! Essa lei é importante, uma vez que reforça a estrutura da matilha e nos recorda de respeitar um líder digno. Anciões devem ser respeitados, e você pode apostar que eles são dignos, já que viveram o suficiente para se tornar anciões. Não despreze essa lei levemente.

Não Provarás da Carne Humana

A sabedoria por trás dessa lei deve ser óbvia. Até mesmo os lupinos não violam essa lei, pois fazer isso apenas destrói a nossa já tênue relação com a humanidade. É a corrupção da Wyrn que consome tanto bestas quanto humanos, e é essa corrupção que enfrentamos com todas as ferramentas que temos à disposição.

Rugido-das-Tempestades aponta: A intenção dessa lei pode ser óbvia, mas o fato que permanece é que nós somos criaturas de Fúria, e assim possuímos o potencial de pecar mesmo que as conseqüências sejam óbvias. Essa lei existe para assegurar que mantenhamos os humanos afastados de nossas batalhas, para que eles não se tornem vítimas de nossos modos irascíveis.

Com isso dito, eu ouvi que eles são particularmente saborosos, do ponto de vista de um lobo. Eu não sei por mim mesmo, é claro. É apenas algo que ouço, aqui e ali.

Respeita Aqueles Inferiores a Ti: Todos Pertencem a Gaia

Muitas das outras tribos, e não poucos Senhores, assumem que o “inferiores a ti” nessa lei refere-se aos outros Garou, e os tratam dessa maneira. Isso é, claro, o mais longe possível da intenção desse mandamento. A interação com Garou é tratada nas outras leis; essa se refere às relações entre os Garou e os outros seres vivos do mundo. É isso nos lembra de pisar levemente na Terra, e que as pessoas, os animais e os espíritos do mundo são importantes, mesmo que eles não apareçam marcadamente em nossos planos. Essas coisas não são triviais; na verdade, eles são a razão pela qual lutamos. Sempre se lembre disso, não deixe que sua ambição escureça seu julgamento. Muitos Senhores caíram quando os Garou a sua volta perceberam que eles não se importavam nada com o mundo além de seus tolos planos.

Alexandra esclarece: Claro que isso se aplica às presas também — mesmo que você as coma, você ainda deve mostrar a elas o respeito devido. Alguns Garou assumem o lado místico nisso, mas isso não é necessário; tudo que você deve lembrar é que respeito e matança não são conceitos exclusivos, e não deveriam enganar suas decisões como se fossem exclusivos.

Não Erguerás o Veu

Nós respeitamos essa lei não devido a qualquer veneração pelo que ela representa, e sim devido a um

saudável senso de pragmatismo. Os humanos sempre nos temeram, e com o advento da civilização industrializada, eles agora possuem as ferramentas para transformar esse medo em ódio e perseguição. E mais, novas ameaças, como caçadores com estranhos poderes, estão aparecendo todo dia, e é apenas através de prudência e segredos que nós conseguimos estar um ou dois passos à frente deles. Lembre-se de que a maioria das outras entidades sobrenaturais do mundo busca pervertê-lo ou consumi-lo de alguma maneira. Os vampiros o violam com sua mera existência, os magos o dobram para satisfazer suas vontades, e os fantasmas resistem à mais básica das leis de Gaia. Esses são nossos inimigos, e eles são muitos; nós devemos lutar contra eles de maneira secreta, se é para termos qualquer esperança em destruí-los.

Alexandra especula: É possível que Gaia tenha criado o Veu para nos lembrar de que nós não somos verdadeiramente uma parte do mundo. No plano natural das coisas, não existiria crias da Wyrn, nem vampiros, nem a Weaver enlouquecida para encher o saco. Mas essas coisas existem, e então Gaia nos criou para lidar com elas. Assim sendo, Ela ainda quer manter o mundo tão “normal” quanto possível, e para esse fim Ela nos deu uma cortina para nos ocultar. Seja isso verdade ou não, é algo para manter em mente.

Não Serás um Fardo Para Teu Povo

Essa regra deriva dos modos dos lobos. Rugido-das-Tempestades, se importaria?

Rugido-das-Tempestades: Hmmm. Se um guerreiro, para não falar de um líder, não é capaz de carregar seu próprio peso dentro de uma seita, então ele não é mais capaz de viver. Isso pode soar rude, mas é a verdade. Nós temos recursos limitados, e não podemos desperdiçá-los com Garou velhos ou trêmulos. Se não puder continuar a contribuir com a causa, você deve ter a presença de espírito em se afastar e deixar que outro, um Garou mais capaz, assuma seu lugar. Lembre-se que sua sobrevivência está em questão aqui; não podemos permitir sermos frouxos quando se trata de honrar essa lei.

Alexandra responde: No entanto, ao mesmo tempo, nós temos que nos lembrar que isso não é um clube, onde você pode remover seus líderes se achar conveniente. Até mesmo um velho e frágil líder pode provar ser surpreendentemente saudável mental e espiritualmente, e se ele for capaz de executar suas funções, é melhor que você se importe com os seus afazeres e o deixe em paz. Desafie os ineptos, mas lembre-se de que é necessário mais do que ser velho para se qualificar nessa característica. Escolha seus desafios cautelosamente, afim de que você não seja morto para o bem da matilha.

Pode-se Desafiar o Líder a Qualquer Momento em Tempos de Paz

Isso não é apenas uma opinião para nós; é um mandamento. Nossos líderes devem ser continuamente

testados para mantê-los preparados para as batalhas, e isso significa fazer jogos de poder dos quais você pode sair ileso. Qualquer líder digno de sua posição não deixará que você saia ileso e eles esperam que você mantenha as coisas interessantes em um nível regular. Um problema comum com essa lei, claro, é que muitos dos líderes que deveriam ser desafiados são muito mais poderosos do que aqueles Garou intrépidos que percebem que o líder de sua matilha deve ser removido do poder. Caso você se encontre nessa infeliz posição, não se preocupe; todo mundo possui inimigos, e aqueles inimigos estarão em débito se você optar por ajudá-los a derrubar um líder de matilha corrupto. Entretanto, essa é uma tática perigosa, então esteja certo de seus motivos e seus aliados quando você seguir tal curso de ação.

Alexandra pega leve: Tudo bem, essa são as linhas principais. Porém, lembre-se disso: muitos Senhores das Sombras acham que é certo embarçar ou minar seus líderes para ganho pessoal. A maioria desses Senhores estarão mortos no final do ano. Não seja tão cretino. Não sabote planos que funcionam em combater a Wyrn ou seus servos. Não deixe que inocentes ou, ainda pior, Garou morram apenas para fazer com que um líder pareça ruim. Lembre-se que você é um campeão de Gaia, e aja como tal. Sim, nós manipulamos as outras tribos quando nossos planos pedem por isso. Nós até mesmo manipulamos outros Senhores das Sombras, caso eles sejam estúpidos para não ver o que está se aproximando. Mas sempre se lembre do porque estamos fazendo isso: para enfrentar a Wyrn. Isso não é por *sua* causa, seu merdinha. Nós estamos lutando por uma causa, e isso vem primeiro. Faça seus desafios de maneira apropriada. Caso você não compreenda isso, *você* estará morto dentro de uma semana após tomar o controle de sua primeira matilha.

Não Desafiáras o Líder em Tempos de Guerra

Alguns Senhores te dirão que nós sempre estamos em guerra, e assim eles não podem ser desafiados nunca. Isso é uma mentira. Apesar de algumas áreas estarem em sob cerco constante dos vampiros, Malditos e outros servos da Wyrn, o fato é que essa regra se aplica apenas durante batalhas. Nunca desafie um líder durante uma batalha, e se ele se provar incapaz você é obrigado a desafiá-lo logo que a batalha acabe. Você não deve fazer isso apenas para elevar seu próprio status, mas também para manter a integridade de sua matilha, e, no final das contas, de sua tribo como um todo.

Pavel acrescenta: Isso não se deve aplicar apenas a batalhas. O líder não deve ser desafiado enquanto a matilha estiver tentando alcançar algo. Basicamente, essa lei não é apenas uma lei — é um modo de vida. Agüente firme, cumpra suas tarefas, e lide com quaisquer problemas de liderança apenas depois que sua tarefa imediata estiver completa. Nós temos que agir dessa maneira, porque se não, o resultado é caos.

Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern

Rugido-das-Tempestades resmunga: Essa lei é inquestionável, mesmo pelos Senhores das Sombras mais ambiciosos. Viole essa lei e você não será meramente punido. Você irá morrer. Dolorosamente. Nós não podemos perder, ou mesmo arriscar, qualquer um dos poucos caerns que possuímos, e você não permitirá nem mesmo a possibilidade de uma ameaça à sua santidade. Não existem exceções nessa regra — mesmo que você haja de boa fé, ações que causam a violação de um caern são punidas com a morte. Sempre. Sem exceções.

Senhores das Sombras Pelo Mundo

Alexandra retoma a narrativa.

O que devemos frisar aqui, claro, é que tudo que nós dizemos a você é aplicável, mais ou menos, à forma como a tribo funciona onde quer que você a encontre. Mas na prática, as coisas são um pouco diferentes para cada lugar. Nós possuímos uma unidade, que os humanos não podem nem mesmo imaginar em possuir, ligada por nossos juramentos à Mãe e ao Avô Trovão. Mas a distância e a cultura local pode mudar algumas coisas, para não dizer nada sobre como preocupações locais variam drasticamente de lugar para lugar.

Europa

Agora, como nunca antes, a Europa é a fortaleza de nossa tribo. Com a queda da Cortina de Ferro e a desintegração dos Presas de Prata, os Garou da Europa buscam em nós a liderança, e nós estamos mais do que dispostos a fornecê-la. Nós forjamos uma união tão poderosa que até os Fenrir e as Fúrias Negras estão trabalhando lado a lado, sem reclamações. Nós estamos trazendo ordem aos Bálcãs, chacinando os vampiros, que infestam nossas terras natais, e punindo os humanos que pensam ter direitos de perseguir os fracos e poluir a Terra. Em muitas formas, parece que nós passamos por um momento de virada. À medida que a União Européia cresce em poder, sua influência estabilizadora nos permitiu tomar a influência dos vampiros que nos atormentaram por tanto tempo. As guerras entre os humanos estão terminando, e nós finalmente estamos retomando o que é nosso. Até mesmo os lobos estão encontrando a sorte; antes quase extintos da Europa, eles estão se espalhando para o oeste em seus antigos territórios, e à medida que os humanos aprendem a tolerá-los, eles estão até se aproximando das cidades, vivendo suas vidas sem medo ou malícia.

Nós temos que agradecer o Margrave por isso. Um poderoso Theurge de grande renome, ele olhou para nossa tribo e viu as traições e a politicagem, as vis



sociedades secretas e as alianças abomináveis, e com pura força de vontade, ele colocou todos sob seu jugo. À medida que o destino da Europa foi aparecendo ele se adaptou, aproveitando a oportunidade para unificar os elementos díspares de nossa tribo em uma força de combate organizada, capaz de destruir nossos inimigos e trazer esperança à Wyld. Os Garou temem o Margrave, e todos o respeitam. Eles podem questionar sua ética, seus motivos e seus métodos, mas eles não podem questionar seus resultados — ele roubou poder das mãos tanto dos Garou quanto dos vampiros, e ele está usando-o para forçar o mundo a se ajoelhar. Por décadas nós assistimos a destruição de Gaia acontecer fora de controle, e já era hora de fazermos algo. Graças ao Margrave, esse algo vai além de reclamar e chorar pelo estado lamentável do mundo de hoje. Ele vai mudar o mundo, mesmo que tenha que matar cada homem, mulher e criança para isso.

África

A África não é um lar para nós, e nós não somos bem vindos por lá. Na verdade, poucos Garou o são — apenas os Peregrinos Silenciosos conseguiram de verdade uma posição oferecida pelos Fera locais, e até mesmo eles são meramente tolerados. Nós não possuímos Parentes lobos por lá, e apesar de que um bom número de regimes dos humanos pode nos interessar, existem muitos Bastet, Mokolé, e outros Fera apenas espreitando para que nos envolvamos de verdade. No entanto, isso não significa

que os eventos da África não possam ser transformados em uma vantagem nossa. Muitas seitas de vampiros contam pesadamente com elementos africanos, principalmente aquelas relacionadas ao comércio de drogas. Você pode usar essa informação se for cuidadoso, mesmo sem nunca colocar os pés em solo africano. Outros grupos Garou — mais notoriamente as Fúrias Negras, os Peregrinos Silenciosos e os Andarilhos do Asfalto — também possuem interesses ali, então você deve estar ciente de se manter afastado dos eventos atuais.

Ásia

A Ásia permanece uma terra de oportunidades fascinantes para nós, se pudermos trilhar nosso caminho entre três fortes grupos sobrenaturais: vampiros, as Cortes Bestiais, e os Andarilhos do Asfalto asiáticos. Todos possuem seus próprios planos por lá, e um Senhor das Sombras mal-preparado terá dificuldade em manter-se a salvo caso ele se enrole com as facções de poder asiáticas. Caso ele consiga, ele descobrirá que as Cortes Bestiais dão a ele um material maravilhoso para manipulação. Você pode conseguir que essas pessoas façam quase qualquer coisa, desde que você torne seus planos uma questão de honra para eles. Faça seu dever de casa antes de ir até lá, porque do contrário eles arrancarão o seu couro.

Austrália

Que lugar ridículo. Nós não temos nenhum assunto a tratar lá, e o lugar tem pouco a oferecer em qualquer situação. Existem Senhores na região, mas não há muito para eles fazerem. Deixe a Austrália para os Mokolé e as almas dos Bunyip.

América do Norte

Dado seu papel atual nos assuntos mundiais, é claramente necessário que mantenhamos uma presença forte na América do Norte (especificamente nos Estados Unidos). Nós assumimos o espectro político da melhor forma que podemos, e usamos vários interesses comerciais e corporativos para apoiar muitos dos nossos esforços na Europa. No entanto, não é a nossa terra natal, e por isso nós tendemos a operar por lá mais por necessidade do que por preferência. A combinação de um sistema político ineficiente e sufocante, os numerosos e diversos interesses que são difíceis de controlar, e o protetorado mais forte dos Presas de Prata em todo o mundo faz com que a América seja um lugar que nós preferimos evitar, se possível.

Você pode pensar que as políticas dos Estados Unidos fazem deles um lugar onde os Senhores das Sombras triunfariam, mas na verdade é o oposto que acontece. A politicagem impiedosa iria piorar o problema se os oponentes fossem dignos de nosso tempo. Infelizmente, os políticos americanos são tão moles e desinspiradores que nós não vemos o motivo de nos incomodar com eles. O lugar onde nós estamos realmente interessados, que compensa os Estados Unidos aos olhos de um Senhor das Sombras, são as grandes corporações. Isso tradicionalmente é assunto para os Andarilhos do Asfalto, mas também é intensamente política, e isso é um ímã para os Senhores das Sombras. Nós temos alianças com os Andarilhos do Asfalto em várias cidades grandes, e nós fomos feitos para o ringue corporativo. Os sanguessugas que participam do jogo corporativo, os Andarilhos do Asfalto e os vários humanos manipulados pelos Malditos, fazem o jogo ficar muito interessante.

Nosso maior aliado na América do Norte provavelmente é Eve Constantine, uma Senhora das Sombras que possui poder considerável nas arenas de negócios e na política. Ela pode inventar novas histórias de acordo com sua vontade e faz o que pode para assegurar que nossas atividades nos Estados Unidos permaneçam tão clandestinas quando gostaríamos que elas fossem. Ela está expandindo seus interesses até a Europa, para ajudar a apoiar os esforços do Margrave, então ela definitivamente é uma Garou a se observar.

México

Desde a colonização do Novo Mundo, nós sempre tivemos uma boa quantidade de influência no México. Muitos de nossa tribo foram mortos lá durante a Segunda Guerra da Fúria, mas alguns ainda permanecem no local.

Eles pegaram o restante da população de lobos mexicanos e tomaram para si e mantém algumas seitas espalhadas pela parte norte da região. Uma das mais interessantes, e talvez a mais perturbadora, dessas seitas é a Seita da Mãe Terra. Seu líder, um Theurge chamado Miguel Gutierrez tem a dúbia distinção de ser o único Senhor das Sombras em memórias recentes a fazer contato com o Morcego, o patrono caído dos Camazotz. Antes um poderoso totem de Gaia, a destruição dos filhos do Morcego o levou ao desespero e ele caiu no abraço da Wyrn.

Gutierrez é um poderoso Theurge, e parece ser bem conectado aos espíritos de seus ancestrais. Dentre esses espíritos está o Senhor das Sombras que matou o último Camazotz, e foi a culpa e remorso desse indivíduo que levou Gutierrez a procurar o Morcego. Seus esforços parecem ter resultado em um certo sucesso, já que ele clama ter encontrado uma parte do Morcego que não havia sido completamente corrompida pela mácula da Wyrn. Essa é uma afirmativa que a maioria de nós acredita ser um completo absurdo, mas ainda assim é difícil negar as evidências que Gutierrez apresenta para apoiar sua afirmativa. Sua seita tomou o Morcego como totem, e eles recebem o benefício de vários Dons poderosos, dados pelo seu patrono. Além disso, Gutierrez agora possui uma poderosa conexão com os espíritos da terra ao seu redor, e ele pode invocá-los para pedir por informações e ajuda. O que é impressionante nesses eventos é que Gutierrez e sua seita parecem estar completamente livres da mácula da Wyrn, apesar de sua conexão com um totem reconhecidamente como da Wyrn. Como isso pode acontecer é a pergunta que todos fazem, e é um segredo que nós não conseguimos decifrar – e de sua parte, Gutierrez não parece disposto a dividi-lo. À medida que Senhores das Sombras próximos e distantes ouvem a história de Gutierrez, eles vão para seu lado, esperando aprender mais sobre ele. Esses chamados “Filhos do Morcego” buscam subverter a Wyrn em seu interior, consertando as ações do passado e expiando os pecados de seus ancestrais.

A influência de Gutierrez estende até mesmo além de nossa tribo, e tem atraído a atenção de pelo menos uma seita de Crias de Fenris a algumas milhas de distância, além da fronteira com o Texas. A Seita da Mãe Terra tem trabalhado junto com esses Fenrir para destruir vários interesses no óleo do Golfo do México, usando a voz do Morcego em conjunto com a habilidade marcial dos Fenrir para conseguir resultados impressionantes. Os Fenrir, por sua vez, ocasionalmente vão ao México para soltar sua fúria sobre os vampiros que infestam o lugar. Apesar dos resultados serem impressionantes, o futuro de tais esforços são ocultos, e nós estamos observando essa seita com cautela.

América do Sul

A América do Sul é um campo de guerra, e se tornou muito mais interessante desde que Golgol Fangs-First iniciou negociações de paz com os Bastet da região. Eu não diria que eles são bons para nós, mas o povo deles

e o nosso estão se tornando mais e mais interdependentes, e isso significa que as oportunidades são incríveis. A América do Sul também é um local de referência para o tráfico que vai da América do Norte até a África, o que significa que muitos planos de alguns vampiros passam por lá. Entre os Garou, vampiros e os Balam existem muitas, muitas facções para se jogar uma contra a outra, tudo com o objetivo de enfraquecer a influência da Wyrn na região. Todos nós temos o mesmo objetivo, e isso significa que existem muitas possibilidades para glória pessoal e consolidação do poder se jogar com as cartas certas. Esse lugar é uma mina de ouro, então não o ignore.

As Outras Tribos

Mara suspira.

Existem outras onze tribos na Nação Garou, e uma abundância de outros metamorfos e entidades sobrenaturais no mundo. Qualquer avaliação desses grupos e indivíduos é uma questão pessoal, e você seria sábio em tratar qualquer estimativa a respeito deles apropriadamente. Fale com outros Senhores sobre o assunto, e você será melhor capaz de fazer seus próprios julgamentos a respeito desses grupos.

As Fúrias Negras

É fácil desprezar as Fúrias devido ao discurso de sua juventude, mas você seria um tolo se assim fizesse. Elas possuem tradições fincadas no misticismo, e que dão a elas laços com Gaia que nós simplesmente não possuímos. Elas podem esclarecer mistérios espirituais, e também são extremamente pró-ativas quando se trata de defender os direitos dos oprimidos. O discernimento e o fervor delas tendem a produzir resultados favoráveis, que refletem bem até você, caso você as coloque na direção certa.

Alexandra: O discurso das Fúrias pode se provar bastante cansativo, mas isso as deixa abertas à manipulação de fêmeas Garou de outras tribos. Uma vez que elas também tendem a ser do tipo idealista, uma mísera palavra de uma cautelosa Senhora das Sombras irá fazê-las correr atrás de todo tipo de missões tolas. Elas guardam um ressentimento ainda, então não abuse de suas vulnerabilidades ao menos que você tenha sido cuidadoso em proteger suas costas.

Rugido-das-Tempestades: A política sexual das Fúrias é ridícula. Elas descartam seus filhos machos apenas porque eles são machos! Isso é uma prática estúpida, e uma que os lupinos dessa tribo pouco entendem. Isso nos dá uma vantagem, uma vez que podemos adotar a progênie macha mais promissora, mas isso ainda faz delas uma tribo amarrada aos absurdos do pensamento hominídeo. Eu tenho certeza de que alguns Senhores por aí podem usar isso, mas eu apenas acho-as patéticas.

Roedores de Ossos

Você sabe, eu sempre achei impressionante que tantos Senhores — na verdade, tantos Garou no geral — pensassem tão pouco desses Garou. Eles são, é claro, párias sociais, mas isso apenas aumenta a utilidade deles em muitos aspectos. Eles vêem tudo o que ocorre ao seu redor, e ninguém os percebe enquanto eles fazem seu trabalho. Eles são ávidos por agradar e dispostos a falar para pessoas que perdem algum tempo notando-os e tratando-os como seres humanos — ou como simples cachorros. Chame-os de mestiços se você quiser, mas não despreze a sabedoria que eles têm a oferecer. Mais de um plano glorioso dependeu das ações de um mísero Roedor.

Pavel: Lembre-se também que os Roedores de Ossos possuem todo tipo de laços interessantes com outros grupos sobrenaturais, principalmente com algumas castas de vampiros e tribos dos Ratkin. Ambos esses grupos tendem a ser extremamente informados sobre os acontecimentos das cidades que eles habitam, então isso faz com que devamos prestar ainda mais atenção nos Roedores de Ossos.

Filhos de Gaia

É fácil descrever os Filhos como tolos sonhadores, principalmente porque a maioria deles realmente parece ser. Alguns, no entanto, são surpreendentemente engenheiros sociais capazes, e eles podem ser mediadores úteis ao negociar acordos com as outras tribos. Os outros parecem enxergá-los como seres de boas intenções, métodos ineficazes e comportamento inofensivo. Você não deve ignorá-los, mas também não espere muita coisa.

Pavel: Não reduza as habilidades de combate dos Filhos. Apesar deles serem caracteristicamente devagar para se enfurecer, eles são Garou incrivelmente passionais, especialmente quando seus companheiros de matilha ou aqueles que lhes são importantes são ameaçados. De fato, sobre tais circunstâncias eles lutam melhor do que qualquer outro Garou, exceto pelos Fenrir.

Fianna

Os Fianna têm pouca utilidade no campo de batalha, mas eles possuem várias fontes de informação. Eles também são propensos à bebedeira, o que faz deles muito mais dispostos a partilhar informações do que outros Garou inteligentes (como os Peregrinos Silenciosos) estão. Sociáveis e inteligentes, eles são úteis quando se precisa criar uma atmosfera relaxante em uma assembleia. Eles possuem sim algumas inevitáveis tolices, principalmente sobre os impuros. Evite-os caso tais indivíduos participem de seus planos.

Pavel: Deixando de lado a reputação festiva dos Fianna, esteja ciente de que eles são uns dos vagabundos conhecidos mais repulsivos, seja homem ou animal. Eu conheci vários que fariam os Fenrir parecerem pragmáticos e positivamente urbanos, e pelo que eu posso falar esses não os piores tipos que a tribo tem a oferecer.

Os lupinos não parecem ser tão ruins quanto os hominídeos, e os impuros tendem a olhar para seus amigos hominídeos embaraçados e envergonhados. Use isso para tirar vantagem, já que os impuros principalmente são ávidos por colocar seus irmãos lá embaixo (justamente onde é o lugar deles, de acordo com o meu pensamento).

Alexandra: Sim, o tratamento que eles dão aos impuros é desgraçado, e dá trabalho para eles se juntarem à tribo. Ainda assim, os Fianna são fortes tradicionalistas, e essa qualidade pode ser usada tanto para motivá-los quanto como uma alavanca contra a tribo. Isso faz deles sejam mais fáceis de se manipular tanto quanto qualquer outra tribo.

Crias de Fenrir

Eles são guerreiros poderosos, mesmo com a mente tão fechada. Não ache que eles são meros brutos — eles podem ser surpreendentemente astutos, e são completamente paranóicos quando se trata de lidar com outros Garou, e conosco principalmente. Se você puder ganhar a confiança deles, eles serão aliados ferozes, guerreiros firmes e gloriosamente previsíveis. Alguns deles se acham bons políticos, mas isso não passa de uma ilusão. Entretanto, esteja certo de mimá-los, já que eles não aceitam insultos levemente. Nunca, nunca pense nos Fenrir como meras tropas de choque — eles são valorosos demais para isso. Você deve lidar com eles cautelosamente, e usá-los vez ou outra, para que você mantenha a boa vontade deles e seus inimigos em desvantagem.

Alexandra: Eu costumava achar que os Crias eram todos um bando de idiotas preconceituosos que não gostavam de mulher, mas eu descobri que eles não possuem nenhuma desavença particular contra as mulheres — eles tratam **todos** dessa forma. Use as incompreensões que rodeiam a tribo em sua vantagem; eles irão lhe ouvir, e eles estão mais propensos a confiar em você se você parecer compreender a tribo em si. Existe uma rude nobreza por lá, e eu tenho que dizer que eles exibem uma dedicação inabalável à Gaia e Seus filhos. Se você se lembrar disso, seus negócios com a tribo acontecerão tranquilamente.

Rugido-das-Tempestades: O que importa sobre os Crias é que eles são ótimos guerreiros, e facilmente manipuláveis. Eles também são um das tribos mais cosmopolita, e estão por todos os lados onde existem Garou. Isso os torna disponíveis, ingênuos, e efetivos, três ótimas características em uma ferramenta. Apenas esteja certo de que cobriu seus rastros sempre que os fizer sofrer — eles não reagem amistosamente quando são manipulados, e possuem um alcance maior do que você pode imaginar.

Andarilhos do Asfalto

Esses Garou são absolutamente essenciais se você planeja operar dentro da esfera humana. Hoje o mundo

pertence aos humanos, e os Sentinelas sabem como eles funcionam melhor do que qualquer um. Você pode manipulá-los, se aproximar-se deles com cautela. Eles geralmente estão tão absortos em assuntos humanos que eles perdem o rumo dos eventos na Nação, e isso significa que você pode conseguir recursos que eles controlam para financiar seus próprios projetos. Porém, isso pode ser um jogo perigoso, portanto tome cuidado em como você se aproxima deles.

Rugido-das-Tempestades: A dificuldade com essa tribo surge do fato de que eles não compreendem mais o que significa ser Garou. Eles perderam o lobo, e com isso seus dentes. Apesar deles ainda serem perigosos, eles são essencialmente como humanos em uma análise maior. O fato de que eles ainda podem mudar de forma não muda nada no fato de que em seus corações eles são mais humanos do que Garou.

Garras Vermelhas

Eu temo que os Garras Vermelhas sejam de pouca utilidade para nós. Não há muitos deles pelo mundo para conseguirem fazer alguma coisa. Apesar disso, eles são infantilmente fáceis de se manipular, já que eles são facilmente enganados mesmo pelas mentiras mais absurdas. Porém, tenha cuidado; apesar deles serem fáceis de confiarem — em um lupino, é verdade — eles não aceitam zombarias facilmente, e são oponentes furiosos.

Rugido-das-Tempestades: Você não deve descartar os Garras tão rápido. Eles são os Garou mais próximos de Gaia, e são mais ligados à Wyld do que qualquer um de nós. Eles conhecem as matas como os Roedores de Ossos ou os Andarilhos do Asfalto conhecem as cidades, e eles são soberbos batedores quando estão em seu ambiente. Além disso, eles são guerreiros ferozes, e eficazes em usar a terra a sua volta para tirar a melhor vantagem. Se você enfrentar a Wyrn em tal situação, eles são excelentes aliados para se ter ao seu lado.

Peregrinos Silenciosos

Oh, se nós ao menos pudéssemos fazê-los falar... Os Peregrinos Silenciosos são provavelmente os únicos Garou no mundo mais espertos do que nós, e isso já diz muito sobre eles. Eles conseguem enxergar através de nossos planos e mentiras com uma facilidade impressionante, e você será um tolo se tentar enganar um deles. Entretanto, se você falar claramente com eles e falar suas necessidades, eles talvez concordem com os seus objetivos — e nesse caso, eles podem se provar de muita ajuda. Como os Filhos de Gaia, eles também são bons árbitros, e úteis para resolver disputas entre as tribos.

Alexandra: Se assegure de conversar com um Peregrino antes de viajar para um novo território, já que eles tendem a ser ótimos guias de viagens, caso você consiga acompanhá-los. Também lembre-se de que eles conhecem uma coisa ou outra sobre tudo, o que significa que eles podem no mínimo dizer quem procurar para ter mais informações.

Presas de Prata

O tempo dos Presas de Prata já se foi. Você deve continuar a tolerá-los, claro, mas eles não são mais seus mestres. Eles também não são mais funcionais, então não os envolva em seus planos ao menos que seja absolutamente necessário. Lembre-se de que eles ainda retêm muito poder, e isso não pode ser ignorado; você deve trabalhar ao redor deles sem chamar atenção sobre você.

Pavel: Isso é, claro, mais fácil de ser dito do que feito, principalmente nos Estados Unidos. Essa é a nova terra natal dos Presas, e seu poder é forte por lá. Se nós fizermos uma investida nesse país (e nós devemos, uma vez que ele possui mais poder econômico e político do que qualquer outro país do mundo) nós devemos trabalhar junto com os Presas, ou ao menos não antagonizá-los. Nós podemos ser agressivos em nossa terra natal e até mesmo na Europa como um todo, mas nos Estados Unidos devemos ser bem mais cautelosos.

Rugido-das-Tempestades: O fato de que os Presas estão realmente *conquistando* algumas coisas na América faz muito pelo avanço da causa deles por lá, e indica que nós devemos apoiar seus planos enquanto eles forem produtivos. Mantenha suas próprias ambições em cheque quando lidar com eles nesse contexto, uma vez que minar seus planos não apenas os torna vulneráveis como também atrasa a nossa luta contra a Wyrms. Essa luta deve ter preferência sobre todas as outras preocupações, até mesmo sobre o avanço dos interesses da tribo.

Uktena

Os Uktena carregam segredos, mas eles não possuem os tipos de segredos que nos interessa. Seja cauteloso com eles e dê a eles uma boa hospedagem — se eles estão na área é porque eles vão fazer algo importante. Eles tendem a não nos serem úteis, então existem poucos motivos para tentar manipulá-los.

Rugido-das-Tempestades: Os Uktena são mais úteis nas matas, principalmente nas Américas. Eles sabem onde espíritos da Wyrms muito poderosos estão presos dentro da Terra, e pode ajudar você a ganhar uma vantagem sobre os servos da Wyrms nessas regiões, ou ao menos entender porque eles operam da maneira como operam. Porém, assim como os Peregrinos Silenciosos, você deve falar plenamente a eles, e nunca tentar manipulá-los. Política não é o assunto deles, e falhe com eles e você irá causar um desastre — pra você e para o mundo.

Alexandra: Eu gostei dos Uktena que conheci. Eles possuem muita munição para o chamado trato com Malditos e disposição em valorizar a esperteza ao invés da glória, mas para mim isso é uma “afinidade espiritual”. Eles pensam muito da mesma forma que nós, só que suas batalhas políticas acontecem no reino espiritual. Valorosos aliados, se você quer saber de mim.

Wendigo

Os Wendigo não são uma preocupação para nós. Eles são indivíduos amargos e cheios de ódio que preferem se afogar em auto-piedade do que fazer qualquer coisa produtiva para o mundo. Além disso, eles possuem quase nenhum poder ou influência tanto no mundo dos humanos como no dos lobos, e como tal não são de nenhuma valia para nós. Até mesmo os Garras Vermelhas têm mais a oferecer, já que eles ao menos compreendem o lobo melhor do que qualquer outra tribo. Os Wendigo não possuem nem mesmo isso.

Rugido-das-Tempestades: Eles são estúpidos e cheios de ódio, e não agem com suas convicções. Eu nem mesmo acho que eles possuem convicções. Os Uktena podem ser estranhos, mas ao menos eles fazem algo. Os Wendigo apenas reclamam, e atacam aqueles que se aproximam. Patéticos.

Pavel: Eu gostaria de discordar, mas minhas experiências apenas reforçam essa opinião. Evite os Wendigo o máximo que puder. Lembre-se de que eles guardam ressentimentos por muito, *muito* tempo, e eles não possuem nenhum interesse em reconciliação ou em colocar as diferenças de lado para alcançar objetivos mais importantes. Não entre em conflito com eles, se você puder evitar, e evite os territórios dessa tribo, ao menos que você tenha uma razão especial para lidar com eles.

Alexandra: Todos vocês estão esquecendo de que eles são uma tribo escolhida por um espírito que está ligado à tempestade e ao vento quase tanto quanto o Avô Trovão. Na verdade, o Grande Wendigo poderia ser o irmão mais novo e mais selvagem do Avô Trovão, caso ele substituisse a fúria por esperteza. Se a bênção do Falcão prova que os Presas de Prata não estão completamente perdidos, então a bênção do Grande Wendigo prova que seus filhos ainda possuem força e pureza, provenientes da tempestade e dos ventos do norte. Isso pode se provar muito, muito útil nos tempos que estão por vir, se nós pudermos compreender o fato de que eles não respondem bem ao serem manipulados da forma como preferimos.

Os Fera

Além das outras tribos, existe uma grande variedade de Fera no mundo a nossa volta. A maioria não possui influência no mundo de hoje, e aqueles que possuem são raros o suficiente para que você provavelmente nunca os encontre. No entanto, não custa estar informado, então aqui está o que você pode esperar deles.

Ajaba

O anúncio oficial é que o povo hiena está extinto, mas rumores sobre o contrário continuam a aparecer. Seus Parentes são criaturas altamente sociais, então eu suponho que a intenção original de Gaia era que eles

assumissem o papel dos Garou na África. No entanto, fracos como eles eram, eles caíram para a Wyrn, e foram destruídos logo depois. Se alguns continuam vivos, não me importa; eles não são terrivelmente importantes, ao menos que eles tenham algum envolvimento no movimento Ahadi na África. Isso vale a pena ser verificado, mas não é de uma importância primária para nós.

Ananasi

Esses metamorfos aranha podem ser encontrados por todo o mundo, mas eles se mantêm afastados e não são ferramentas muito úteis. Eles parecem ser desconectados com Gaia, e são criaturas muito estranhas. Evite-os se possível.

Rugido-das-Tempestades: Não! Se você encontrar um deles, você deve destruí-lo. Essas criaturas bebem sangue de seres vivos, assim como vampiros! Isso faz deles criaturas da Wyrn, não importa o quanto eles tentem justificar isso. Destrua todos que você encontrar, de uma vez por todas!

Alexandra: Apesar de eu não me sentir da mesma forma que Rugido-das-Tempestades se sente, eu tendo a concordar. Eu suponho que as Ananasi matam os humanos da maneira deles, mas eles ainda são muito estranhos para ter qualquer utilidade para nós. Estamos muito melhor sem eles.

Bastet

Os Bastet não possuem influência na Europa, e muito pouca nos Estados Unidos. Eles são, no entanto, uma grande força na Amazônia, então você deve aprender sobre eles se você planeja influenciar alguns eventos naquela região. Isso é especialmente importante tendo em vista as concessões que Golgol Fangs-First deu a eles. Eles também são razoavelmente importantes na África, mas novamente, aquela região não nos é muito importante.

Alexandra: Aparentemente os Bastet estão divididos em tribos, assim como nós, e que algumas dessas tribos possuem guerreiros bastante potentes. Eles conseguiram resistir as tentativas dos Garou de tomar seus territórios, e não é nosso maior interesse lutar contra eles. Ainda assim, eles são bastante agressivos. Apenas os Peregrinos Silenciosos parecem ser capazes de manter um relacionamento consistentemente produtivo com ele, então, use esses Garou como intermediários caso as regiões sobre o controle dos Bastet for importantes para você por alguma razão.

Corax

Os Corax são nossos maiores aliados não-Garou. Eles vivem conosco na Europa por séculos, se não mais. Eles gostam de falar, e não importam muito se a informação é valiosa; no entanto, tenha cuidado, pois eles são criaturas espertas e cheias de planos, e conhecem

todos os truques para fazer uma mente fraca falar. Por outro lado, entretanto, eles sempre deixam cair pedaços valiosos de informação, e geralmente sem nenhum plano por trás. Uma mera conversa com um deles pode se provar iluminadora, então não deixe passar essa oportunidade.

Alexandra: Os laços próximos que existem entre nossa tribo e os Corax não são surpreendentes, já que desde sempre lobos e corvos dividem um laço especial. Lembre-se também de que essas criaturas são de Hélios, assim como nós somos criaturas de Luna. Isso é uma distinção importante, pois significa que os Corax podem ser grandes aliados em buscas Umbrais, assumindo que nós possamos convencê-los de que tais atividades serão entretidas o suficiente para valer seu interesse.

Rugido-das-Tempestades: Bah! Eu não me importo quão útil são essas criaturinhas! Eles ousam zombar de nós, morder nossas caudas, e nos conduzir em perseguições infernais apenas pelo próprio divertimento deles! Valiosos ou não, eu digo para atacarmos os bastardos com pedaços de ouro, e acabar com eles.

Gurahl

Nós ouvimos rumores de que os Gurahl recentemente reapareceram na América do Norte, mas é difícil imaginá-los como algo de muita importância atualmente. Certamente, encontrar um deles e ter influência sobre ele vai lhe dar renome, e de alguma forma eles são bem importantes para Gaia; seria bom ver se eles estão protegidos, se for possível. É desaconselhável colocá-los em meio aos nossos jogos, tanto porque eles não possuem uma parte real nos assuntos Garou quanto porque o choque de retorno de um plano falho pode ser desastroso.

Rugido-das-Tempestades: Os Gurahl são aliados leais que assumem seu papel como os curandeiros de Gaia seriamente. Eles não gostam de ser manipulados, e são sábios o suficiente para ver através de tais planos em qualquer situação. Mas se você precisar deles, eles virão.

Pavel: O quê? Como você sabe disso, Rugido-das-Tempestades?

Rugido-das-Tempestades: Se vale a pena a explicação, você deveria ter ouvido os Galliards cantarem sobre isso. Fique quieto e deixe Mara continuar.

Mokolé

Os Mokolé só são de um interesse real na América do Sul, e mesmo lá eles tendem a ficarem afastados. Eles são teoricamente a Memória de Gaia, mas capitalizando as possibilidades que isso oferece requer conquistar a confiança deles — no máximo uma ocorrência incomum. Fale com um Theurge sobre eles caso eles se tornem importantes para você, mas de outra forma deixe-os sozinhos.

Alexandra: Outras tribos parecem ter maior sorte com os Mokolé do que nós. Os Uktena são ótimos

intermediários, já que eles possuem seitas fortes no sudoeste americano, na Bacia Amazônica e na Austrália — todos locais de significativa atividade Mokolé. Além disso, os Peregrinos Silenciosos parecem ter forjado laços com os Mokolé da África, o que é bom para Gaia, mesmo que seja de pouco interesse para nós. Essas tribos são sua melhor aposta ao lidar com o povo-crocodilo. E eu preciso reforçar a importância de agir através de intermediários? Eu acho que não.

Nagah

Você... ouve coisas, escuta os Corvos da Tempestade. Você ouve que o povo-cobra está morto, mas eles não estão. Você ouve que eles eram lindos dançarinos e ouve que eles são assassinos que possui um ódio particular por aqueles que transgrediram as leis de Gaia. Eu acho que eles se dariam bem com os Juízes do Destino, se algum deles ainda tivesse vivo. Nós presumimos que todos os Nagah estão mortos, e isso é o mais comum. Mas no caso dos rumores dos Corvos da Tempestade serem verdadeiros, se você encontrar um deles, não o antagonize — ao invés disso, deixe-o em paz e deixe que ele continue seu trabalho. Nós não precisamos de mais inimigos, principalmente desses que podem se ressurgir da morte.

Nuwisha

Os Nuwisha também estão mortos, ou logo estarão. Os Corvos da Tempestade contam histórias de espíritos do coioote na Umbra, então talvez eles residam lá. De qualquer forma, eles têm pouco a nos oferecer.

Alexandra: É do meu entendimento que os Nuwisha assumiram o papel do Riso de Gaia, e como tal eles deveriam ser mais importantes do que nossos estimados líderes são. A maioria trocou o mundo pelas profundezas da Umbra, e é lá que qualquer papel que eles tiverem no futuro do mundo será assumido. Eles também possuem fortes laços com a Gralha, e você deve ter isso em mente caso você parta em jornadas pelo mundo espiritual.

Ratkin

Assim como os Roedores de Ossos, os Ratkin conhecem um bocado sobre o mundo ao seu redor. Entretanto, eles não são muito sociáveis, e são difíceis de se manipular. Use-os se você puder, mas apenas se a oportunidade bater à sua porta.

Rugido-das-Tempestades: Hah! Você se esqueceu, Mara, que os Ratkin são sobreviventes, e bastante perturbadores. Eles possuem um feroz ressentimento contra os Garou e os vampiros, e possuem extensos contatos entre ambos. Eles são fabulosas fontes de informação, e completamente descartáveis. Eles são ferramentas ideais.

Alexandra: Se você diz. Eu digo que eles são vermes, e merecem ser pisados como tal.

Pavel: Eu concordo. Gaia nos criou para manter a

humanidade em cheque, então os Ratkin deviam estar servindo a algum outro propósito, apesar do que dizem os Roedores. Que propósito era esse? Bem, se nós não sabemos então é porque eles não foram dedicados a ele, não? Provavelmente são traidores da Mãe, cada um deles.

Rokea

Os homens-tubarão são possivelmente os Feras mais inúteis do planeta. Eles estão ligados ao mar e não a Terra, e eles são estranhos. Eles não são de nenhuma preocupação para você.

Alexandra: Concordo. Note que eles possuem alguma presença na África do Sul e na Austrália, então caso você se encontre em uma dessas áreas (só Gaia sabe por que você iria até lá) você deve se tê-los em mente. Eles não são amistosos e podem muito bem ser criaturas da Wyrn por toda a ajuda que eles nos dão.

Portadores da Luz Interior

Ah, os filhos desobedientes. Eles são bons e ocultos, e possuem uma reputação de não fazer nada (e fazem isso muito bem). A deserção deles não foi uma grande perda.

Pavel: Foi, no entanto, significativa. Os Fera do Oriente estão se tornando importante à medida que nos aproximamos dos Últimos Dias, e nós não podemos simplesmente ignorá-los. Ao invés disso, seria de grande interesse nosso tentar descobrir porque os Portadores da Luz nos deixaram, e o que isso significa pro futuro. Enquanto isso não parecer ser um projeto crítico, ainda assim merece nossa atenção.

As Cortes Bestiais

Seres estranhos, essas “bestas”. Eles são Fera aprisionados em uma única cultura humana, e ainda assim são um mistério para todos nós. Nossos irmãos espirituais, os Hakken, são parte desse grupo, e eles nos são estranhos como qualquer outro metamorfo. Ainda assim, eles são tremendamente importante quando estiver tratando de assuntos do Oriente, e faria bem a você aprender sobre eles caso suas viagens o leve até essa região.

Alexandra: Além disso, com o advento do Ahadi, os laços entre os Garou e os outros Fera estão ficando mais fortes. As Cortes Bestiais podem ser criticadas pela sua confiança nas normas sociais humanas, mas ainda assim é um modelo interessante que mostrar como as interações entre os Fera podem ser produtivas. O Ahadi parece ser moldado no mesmo modelo da Corte Bestial, e algo similar talvez logo se desenvolva na América do Sul. Assim, é muito do nosso interesse estudar e compreender o modo das Cortes Bestiais fazerem as coisas.

Os Outros

As crias de Gaia compõem apenas uma fração das

criaturas sobrenaturais que povoam o mundo. A maioria dos outros são tão perigosos e mais numerosos do que nós, por isso você deve possuir extrema cautela ao lidar com eles. Não assuma que eles pensam como nós, ou que são motivados pelos mesmos tipos de objetivos. Eles são seres estranhos e você os deve tratar dessa maneira.

Vampiros

Vampiros são nossos eternos inimigos, mas nós, paradoxalmente, nos encontramos fazendo alianças com eles mais do que com qualquer outro grupo sobrenatural — incluindo outros Garou. Claro que é verdade que nós adoraríamos vê-los extintos do planeta, e o Margrave faz seu melhor para transformar essa visão em realidade, mas ao mesmo tempo os Sanguessugas estão cheios de informações sobre todo tipo de coisa que nós achamos importante. Eles nos dizem o que está acontecendo em vários ramos da Pentex, como as coisas vão nas cidades e assim por diante. Eles também são ricos e disponíveis, então um bom meio de eliminar um inimigo — ou uma colméia corrompida pela Wyrn — é colocar alguns vampiros atrás dele. Você elimina seu inimigo, e não sacrifica nenhum Garou com isso. Todo mundo ganha!

Rugido-das-Tempestades lamenta: Eu ouvi falar, certa vez, de Garou e vampiros correndo juntos como aliados, ou até mesmo como amigos. Isso me desagrada. Use um vampiro como peão se você precisar, mas não se iluda em achar que tal abominação possa ser um aliado duradouro. Eles estão *mortos*. Eles são a antítese de tudo aquilo que nós representamos, e chamar um deles de amigo é zombar dos Garou da pior forma possível.

Magos

Magos são bem sutis, e, nas circunstâncias corretas, bastante poderosos. Você não quer deixá-los nervosos, mas se você tiver um deles em seu bolso ele pode se provar ser uma excelente carta na manga. Você deve tratá-los como iguais, já que eles são cheios de pensamentos de “ascensão” e outras coisas sem sentido. Mas se você se aproximar deles da forma correta, eles comerão na sua mão como qualquer outro humano faria.

Rugido-das-Tempestades: Bah! Sua humanidade está vindo à tona. Magos pegam a beleza de Gaia e a destrói, forçando-a a se submeter às suas vontades. Não há nada de bom para ser encontrado neles, mesmo naqueles que pensam ser amigos da Terra. Eles são abominações, e devem ser tratados exatamente da mesma maneira que um ninho de vampiros ou uma colméia de criaturas da Wyrn.

Aparições

Esses seres guardam segredos, e segredos guardam poder. Nós não costumamos lidar com os mortos, mas eles são um bom recurso, que pode ser facilmente explorado se você souber o que eles procuram e como conseguir. No geral, os mortos conseguem seu descanso através de coisas simples, então vale a pena dedicar algum tempo para aprender sobre eles quando a oportunidade aparece. Ainda assim, os mortos caminhantes violam a ordem natural das coisas, então fazer com que eles descansam é a sua prioridade quando você encontrar com um deles.



Pavel concorda: Eu já encontrei fantasmas em vários lugares, normalmente em locais de atos horríveis ou de grandes batalhas. Eles são criaturas melancólicas, e bastante perturbadoras. Alguns, no entanto, são extremamente hostis, por isso tenha cuidado ao lidar com eles.

Changelings

O tempo deles se foi, ao que parece. Nós ouvimos falar deles vez ou outra, mas sua influência no mundo desperto diminuiu, e eles foram amplamente esquecidos. É algo triste, eu imagino, mas eles não possuem nenhuma consequência para nós.

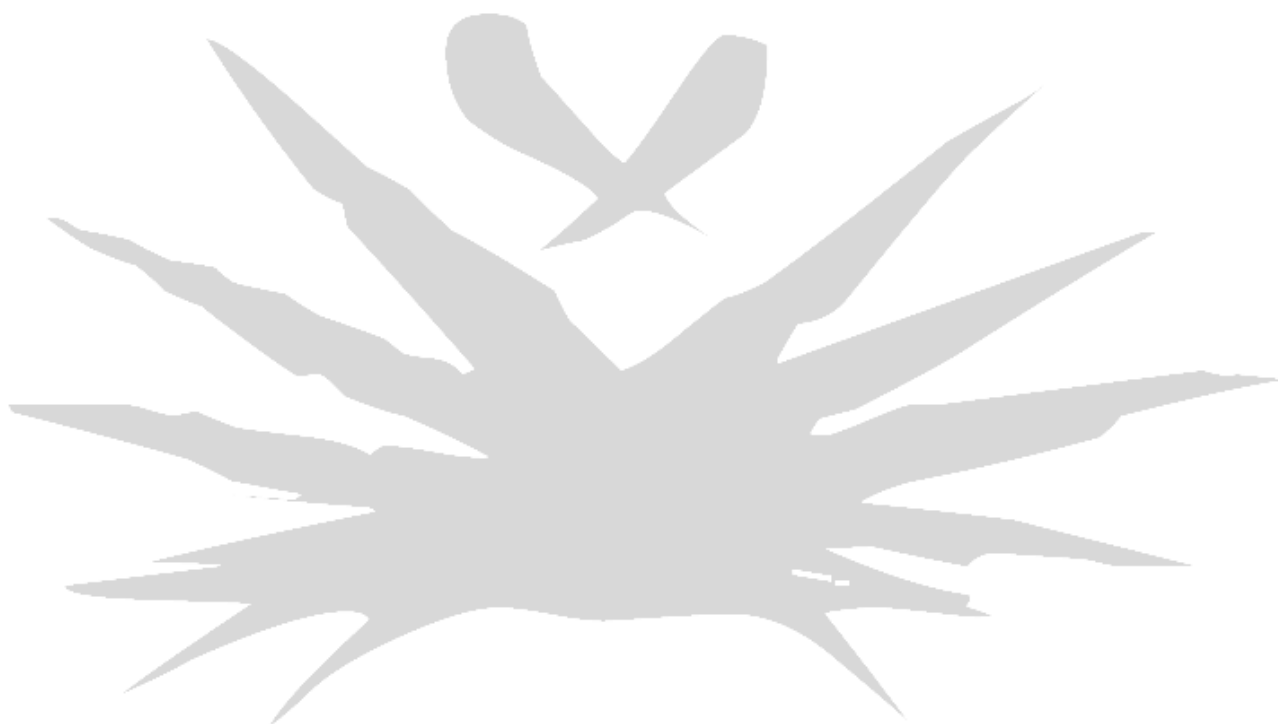
Alexandra se questiona: Eu nunca entendi nem porque eles estão por aqui, para começar. Qual o propósito deles? Qual o papel de criaturas tão triviais e bizarras nos planos de Gaia para o mundo? Eu imagino que nós nunca saberemos, devido a quão rapidamente eles estão morrendo, mas isso é curioso.

Caçadores

Você tem que dar aos humanos algum crédito — levou apenas alguns milhares de anos para eles fazerem

algo sobre todas as criaturas sobrenaturais que estavam a sua volta. Agora eles parecem tentar dar o troco e limpar o mundo, o que não é algo completamente ruim do nosso ponto de vista. Infelizmente para eles, eles são patéticos, desorganizados, e comumente incompetentes. Eles não possuem nenhuma comunidade real para ajudá-los, nenhum treinamento formal para apoiá-los e nenhum plano coerente. Eles apenas querem matar criaturas sobrenaturais — normalmente vampiros. Isso faz deles ferramentas fantásticas, desde que eles nunca saibam o que esperar de nós e estiverem procurando por alvos que geralmente coincidam com os nossos. Assim, um empurrãozinho aqui, um cutucão ali, e eles fazem nosso trabalho para nós, tudo sem sujar nossas mãos ou gastar outros recursos mais valiosos. Grandes oportunidades, desde que possamos manter a atenção deles longe de nós.

Rugido-das-Tempestades bufa: Eu suponho que isso seja verdade, mas eles ainda assim são um grupo muito patético. Eles são desinformados, desorganizados, mal-conduzidos e extremamente ineficientes sem a ajuda de outras fontes. Isso faz deles ótimos peões, eu imagino, mas não conte com eles para muita coisa. É vigia suas costas enquanto estiver com eles — a visão patológica deles sobre as coisas que eles não compreendem faz eles serem imprevisíveis.





Paul Gendron



Capítulo Três: Bençãos do Trovão

Eu sou um deus? Eu vejo tão claramente!
— Johann Wolfgang von Goethe, Fausto

O Avô Trovão dá várias bênçãos aos seus filhos, todas destinadas a proporcionar aos Senhores das Sombras a dominância entre os Garou. As tradições dos Senhores são reservadas apenas a eles e qualquer um que

pense que eles são meros políticos ou conspiradores está completamente enganado. Os Senhores das Sombras são planejadores *por excelência* e eles se movem com um propósito perdido para a maioria dos outros Garou.

Antecedentes

Antecedentes são indiscutivelmente as características mais importantes que um Senhor das Sombras possui, pois eles definem seu acesso a recursos e informações, assim como sua habilidade de influenciar o mundo a sua volta. Apesar de ser verdade de que um bom número de Dons dos Senhores das Sombras e seus rituais são bem poderosos, eles são todos de natureza altamente pessoal. Os Antecedentes, em contraste, envolvem o mundo ao redor do personagem, algumas vezes em um grau elevadíssimo. Aqui estão alguns meios de usar a influência que os Antecedentes dão, assim como meios de deixá-los únicos.

Aliados

Pode parecer estranho à primeira vista que os Senhores das Sombras não vejam utilidades em um aliado, dada a natureza altamente política da tribo. Indivíduos em tal grupo certamente veriam uma grande utilidade nos aliados. Entretanto, a natureza inconstante das políticas de um Senhor das Sombras assegura que nenhum aliado permaneça como tal por muito tempo e que nenhum amigo a um Senhor das Sombras pode ser completamente confiável. Assim, os Senhores das Sombras não podem possuir esse Antecedente. Eles podem, no entanto, escolher gastar pontos no Antecedente Prestígio (descrito abaixo), que é um Antecedente mais apropriado devido à natureza impiedosa das políticas dos Senhores das Sombras.

Ancestrais

Apesar de não ser terrivelmente interessados em linhagens e coisas do tipo, os Senhores das Sombras ainda assim dão grande valor em ganhar o favor de seus ancestrais. Ancestrais trazem com eles conhecimento e uma consciência dos erros do passado, que os Garou vivos podem usar para ajudá-los em decisões futuras. No entanto, mais importante é o fato de que os ancestrais representam um recurso potencialmente poderoso, um recurso que a maioria dos Senhores não está disposta a deixar passar.

Prestígio

Apesar dos Senhores das Sombras não poderem começar o jogo com pontos no Antecedente Aliados, eles podem começar com Prestígio. Prestígio é uma importante Característica, pois indica o grau de influência que o Senhor das Sombras possui dentro da tribo e quão extenso ele pode invocar essa influência quando precisar. Senhores das Sombras nunca agem sozinhos e essa é uma razão porque Prestígio é tão importante. Representa a habilidade do Senhor das Sombras de unir aliados ao fazer um movimento político

arriscado e o grau de quão as palavras do Senhor são respeitadas quando ele está tentando dissuadir os outros para o seu ponto de vista. É efetivamente um híbrido dos Antecedentes Aliados e Influência, encontrado em outros jogos do Mundo das Trevas, mas Prestígio é mais flexível e mais limitado do que ambos os Antecedentes em separado.

Prestígio é importante para todos os Senhores das Sombras, já que ele afeta a habilidade de influenciar a tribo e a habilidade de permanecer efetivo ao trabalhar sozinho. Assim, mesmo Senhores das Sombras apolíticos costumam ter algum nível de Prestígio, já que o Antecedente dá a eles o poder de se separar da matilha sem perder Renome no processo. Claro, Prestígio funciona dos dois modos, significando que é esperado de um Senhor das Sombras que ajude aqueles que fizeram favores a ele no passado. Isso torna Prestígio útil tanto no sentido da história em si como pro personagem.

Contatos

Contatos são a refeição dos Senhores das Sombras, pois é a partir deles que eles ganham as informações que usam para transformar a ambição em realidade. Falando de forma geral, existem dois grande grupos de contatos que o personagem pode fazer durante o curso de sua carreira. Indivíduos do primeiro grupo são similares a aliados, exceto pelo fato de que o personagem apenas não possui tempo para gastar nesses indivíduos como se fossem aliados. Ele ainda mantém laços com eles da melhor forma que pode e os procura para informações ou favores de tempos em tempos. Esse grupo opera da mesma forma como contatos normais em todos os aspectos.

Um tipo menos “saboroso” de contato é um que dá informações confiáveis ao personagem, mas não tem interesse pessoal nele. Tais indivíduos são pouco mais do que ferramentas e podem ser descartados quando não são mais úteis. O relacionamento entre esses contatos e o personagem é sempre tenso, mas ainda assim confiável. Contatos desse tipo podem incluir adversários que dividem um objetivo comum com o personagem, outras entidades sobrenaturais ou até mesmo criaturas da Wyrn de vários tipos. Veja a seção de campos e Antecedentes, abaixo, para idéias de como usar contatos dessa maneira.

Fetiches

Geralmente, os Senhores das Sombras possuem pouco interesse em fetiches ou pelo menos em fetiches mais óbvios como Adagas de Dente e Dissimuladores. Contar com bugigangas é considerado um erro. Entretanto, qualquer fetiche que favoreça a afinidade do Senhor das Sombras com estratégias e subterfúgio irá definitivamente atrair sua atenção. Além disso, apesar da maioria dos Senhores não combater a Wyrn diretamente, muitos ainda assim são renomados duelistas de klaive (muito devido ao fato deles serem desafiados por honra, mais do que gostariam de admitir). Alguns

também usam fetiches puramente por propósitos utilitários; um Iluminado, por exemplo, pode achar que uma Pele de Maldito é particularmente útil, mesmo que ele não tenha interesse em fetiches. Simultaneamente, Senhores que interagem com os Corax descobrem que fetiches e amuletos de todos os tipos ajudam a soltar mais informações de seus aliados alados.

Parentes

Os Parentes dos Senhores das Sombras são humanos em sua maioria, mas eles possuem um número surpreendente de lobos em seu meio. Esses Parentes lobos estão espalhados pela Europa à medida que a população de lobo da região se recupera do colapso, enquanto os humanos que os Senhores dizem ser seus Parentes continuam a se manter e a prover uma base para que os Senhores possam usar para conduzir suas batalhas, sem importar qual forma elas têm. Seja lobo ou humano, os Senhores das Sombras possuem estreitos laços com seus Parentes e tendem a mantê-los próximos da tribo. Etnia não é um problema para os Senhores; eles possuem um gosto especial em se acasalar com aqueles humanos que demonstram uma grande acuidade pessoal e força de corpo ou caráter, o que deu aos grupos de seus Parentes uma notável diversidade.

Raça Pura

Os Senhores das Sombras possuem pouco interesse na linhagem de seus companheiros e os Garou que possuem ganham pouco status dentro da tribo. Tudo que importa a eles são a inteligência e a temeridade de seus companheiros e os Garou que não exibem uma preponderância a ambos não podem contar com sua linhagem para ajudá-los na sociedade dos Senhores das Sombras. Senhores das Sombras com Raça Pura ainda recebem os dados de bônus em seus testes sociais, mas isso não os ajuda muito a menos que eles usem isto juntamente com outras habilidades. Mas para aqueles que possuem ambos... a única palavra para eles é "impressionante".

Senhores das Sombras nascidos com Raça Pura geralmente possuem os cabelos negros e um semblante tempestuoso em sua forma Hominídea, com características impressionantes e marcantes e um corpo com ombros largos. Em sua forma de lobo eles são maiores e mais imponentes do que muitos lobos, uma característica que é ainda mais imponente na forma Hispo. A qualidade mais notória dos Senhores das Sombras com Raça Pura, no entanto, é uma pelagem extremamente negra, nas formas Crinos, hispo e Lupino, que combinam com olhos amarelos intensos e brilhantes.

Recursos

Apesar de que muitos Senhores das Sombras gostariam de possuir níveis altos de Recursos, a verdade é

que poucos possuem tais níveis. Eles e seus Parentes historicamente residiram em regiões economicamente decaídas e a ambição de seus inimigos vampiros apenas acentua o problema. Entretanto, aqueles que disso escaparam ou são descendentes daqueles que escaparam, conseguem angariar uma impressionante quantidade de recursos em um tempo relativamente curto. Não é incomum para os Senhores das Sombras dos Estados Unidos ou de outros países ricos enviarem fortunas para seus aliados nas fortalezas dos Senhores das Sombras na Europa Oriental.

É claro que, a maioria dos Senhores das Sombras conta com a fortuna de seus Parentes e é aqui que a escolha deles na seleção de parceiros gera frutos. Muitos Parentes dos Senhores das Sombras são facilmente tão espertos e possuidores de recursos como seus irmãos Garou e eles usam essas habilidades para ajudar aqueles a sua volta mesmo nos períodos mais difíceis.

Rituais

Apesar de sua adaptabilidade, ou justamente devido a ela, a sociedade dos Senhores das Sombras é mais estruturada do que qualquer outra tribo dos Garou. Sua estrutura se estende até complicados pactos que eles possuem com o mundo espiritual, e como resultado, eles parecem possuir um ritual para cada ocasião. A maioria desses rituais vem do Avô Trovão e sua corte, assim muitos Senhores são conhecedores de pelo menos um pequeno número de rituais rudimentares. Theurges de Posto elevados são mestres nessa arte e isso contribui de forma grandiosa para seu sucesso.

Totem

Como via de regra, os Senhores das Sombras tendem a ser fanáticos sobre seguir o Avô Trovão ou algum membro de sua corte. Parte disso é baseado em tradição, já que permanecer próximo do totem da tribo ajuda a manter laços com a tribo que podem de outra forma ser destruídos por brigas mortais. Mas parte disso também se deve ao fato de que a maioria dos espíritos de Gaia simplesmente não apreciam as sensibilidades dos Senhores das Sombras da mesma forma que o Avô Trovão e sua corte faz. Senhores em matilhas multi-tribais não tentam estragar uma cooperação potencial insistindo que totem da matilha seja da corte do Avô Trovão, mas matilhas e seitas compostas majoritariamente por Senhores das Sombras são muito mais exclusivas.

Entretanto, nem todas as seitas escolhem esse caminho. Algumas investem em outros totens como um meio de conseguir favores com Garou de outras matilhas e seitas, já outras o fazem para trazer a influência de um totem a uma área, fortalecendo tanto a matilha quanto o totem. Os Filhos do Morcego, por exemplo, efetivamente recuperaram pelo menos uma porção do Morcego graças a sua fé, alguns Senhores se perguntam se outros totens

caídos podem ser recuperados desta forma. Apesar disso ser improvável, não seria a primeira vez que um Senhor das Sombras assuma tal curso de ação tão incomum.

Campos e Antecedentes

Membros dos vários campos e sociedades dos Senhores das Sombras tendem a focar seus esforços em Antecedentes específicos. Esses detalhes são apenas comuns e não devem ser tomados como regras fixas que governam os campos como um todo. Mesmo dentro de um campo, o importante é o que funciona — e não o que é “comum”.

Os Iluminados

Os Iluminados testam a si mesmo se expondo aos horrores da Wyrn, assim seus Antecedentes refletem um arsenal de fetiches adaptado para alcançar seus objetivos. Muitos gostam de Pele de Maldito, já que permite a eles caminhar dentre os servos da Wyrn sem ser detectados e sem precisar o uso de um Dom. Ao mesmo tempo, mais de um Iluminado pode contar com um fomor ou um Dançarino da Espiral Negra entre seus contatos, cada um usando o outro para ganhar apoio na sociedade da Wyrn. Como todos os outros Senhores, os Iluminados não possuem aliados verdadeiros ou mentores para pedir auxílio. No entanto, eles tendem a possuir um considerável prestígio, por nenhuma outra razão do que o fato de que eles conseguem sobreviver a certas coisas que acabariam com outros Senhores permanentemente. Eles tendem a ser solitários, assim possuem poucos Parentes com quem contar em tempos de necessidade. Por fim, a natureza clandestina de suas missões faz com que eles raramente tenham relações com Totem, ao menos até que a missão seja completada. Os outros Antecedentes são tão variáveis quanto para qualquer Garou.

Os Filhos do Corvo

Esses betas tendem a possuir enormes quantidades de contatos, assim como alguns aliados fortes, tanto dentro da tribo quanto em raras associações com outros grupos dos Fera (normalmente os Corax). Uma vez que os Senhores das Sombras não podem ter o Antecedente Aliados, esses aliados geralmente são representados usando Qualidades (ou raramente Prestígio, apesar de que é incomum para Garou tão fortemente inclinados para assumir o papel de betas possuírem qualquer influência dentro da tribo). Suas relações com Parentes também são bem desenvolvidas. Os Filhos não tendem a ter muitos rituais ou fetiches, já que essas coisas são reservadas para líderes de matilhas. Não existe nenhum estereótipo quanto aos Filhos e Recursos — alguns possuem uma quantidade tangível de riqueza que eles usam para fazer com que certas coisas sejam feitas para seus superiores, enquanto outros integram os Filhos do Corvo justamente porque possuem poucos recursos para chegar ao status de alfa.

Os Juizes do Destino

Assim como os Filhos do Corvo, os Juizes possuem grandes redes de contatos e Parentes para ajudá-los com seus julgamentos. A independência deles significa que eles não tendem a possuir grandes aliados, mas seus segredos e a necessidade de armas e instrumentos versáteis fazem com que um grande número de rituais e fetiches sejam bem atrativo para eles. Eles quase sempre possuem mentores, já que esses são os Juizes que os levam até sua iniciação. (Esses são, claro, representados usando as Qualidades **Mentor** ou **Mentor Temido** no fim desse capítulo, e não o Antecedente normal). Por fim, o misticismo dos Juizes e a proximidade com a Litanía os tornam os filhos preferidos do Trovão, e ele age como patrono para eles, de maneira variante de indivíduo para indivíduo — totens pessoais são mais comuns dentre os Juizes do que para os outros Garou.

Os Senhores do Cume

Senhores do Cume tendem a ter muitos recursos a sua disposição, sejam eles monetários, políticos ou outros. Eles contam fortemente com contatos para mantê-los informados de eventos do mundo à sua volta e são adeptos em manipular as relações entre Parentes, tanto Parentes deles mesmo como de outros Garou. Muitos são renomados duelistas de klaive, já que se encontram rodeados de inimigos ávidos para tomar suas posses em um duelo. Eles também tendem a possuir muitos outros fetiches à disposição, para usar tanto seus Dons e suas armas contra seus rivais. Mais importante, eles geralmente são extremamente habilidosos na prática de rituais, usando-os para esmagar seus inimigos e assegurar que seus aliados permaneçam no poder.

Novo Antecedente

Os Senhores das Sombras tem acesso proibido aos Antecedentes Aliados e Mentor, como descrito acima, mas isso não significa que eles não possuem aliados ou professores. Longe disso. Isso apenas reflete o fato de que os Senhores são manipuladores e não podem contar com a ajuda dessas fontes por muito tempo. O Antecedente que se segue é feito para representar isso, permitindo aos Senhores interagirem com outros de uma forma que garante a eles ajuda, mas que ainda exhibe a natureza efêmera da maioria das relações dos Senhores das Sombras.

Prestígio

“Veja. Não é uma regra minha, querida,” murmurou o forte lobisomem, sua forma Glabro exagerando a impressão de um débil e cabeludo segurança de um bar de motociclistas. “A Mama disse que nenhum Senhor das Sombras pode entrar ao menos que seja convidado. Você não foi convidada. Você pode até chutar o meu traseiro e passar, mas eles não vão te



ouvir se você tiver o sangue de um Roedor em suas garras.”

“Eu não teria que lutar contra você,” disse a mulher de olhos negros com uma voz baixa e com um leve sotaque que fez o guarda tremer. “Eu poderia subjuguá-lo com meu Posto e forçar você a me deixar entrar. Mas eu prefiro pedir a você que me dê um convite, como um... favor a uma amiga.”

Os olhos dele abriram ainda mais e ele olhou para ela como se fosse a primeira vez. “É? Sério? Bem... uh... bem, nesse caso, Senhora Kliminski, talvez eu possa... ah, pro inferno! Deixa eu chamar alguém pra ficar no meu lugar e ver o que eu posso fazer.”

Você tem influência dentro da tribo e você pode usar essa influência para ocasionalmente ganhar favores ou conseguir aliados para ajudá-lo a completar um objetivo de valor para a tribo. Esse Antecedente representa a sua habilidade de influenciar eventos dentro da tribo e sua habilidade de conduzir outros ao seu meio de pensar, contando com o talento deles para ajudá-lo em montar um golpe ou tentar angariar auxílio para suas idéias em uma assembléia. Apesar de que o Antecedente possa ser usado para conseguir aliados, as pessoas reunidas

não permanecem por muito tempo e não possuem um afeto especial por você. Ao invés disso, acontece que seus objetivos coincidem com os seus por um momento e eles irão apoiá-lo enquanto lhes for conveniente.

Para cada nível de Prestígio que você possuir, você pode exercer sua influência uma vez por história. Isso pode dar a você uma informação ou você pode ganhar um aliado para um propósito. O Narrador determina quão comum é para um pedido ser aceito; você pode querer discutir uma aliança com um ancião, mas o Narrador pode muito bem decidir que é mais provável que você chame a atenção de alguém do seu Posto. Você pode usar Prestígio para conseguir favores dos não-Senhores das Sombras também, mas a probabilidade de isso ser bem sucedido (novamente à discrição do Narrador) é reduzida. Entretanto, o lado ruim disse é que Prestígio carrega consigo um custo: da mesma forma que você pede a outros para ajudá-lo durante o curso da história, eles também irão lhe pedir ajuda da mesma forma. Para cada ponto de Prestígio que você possui deixa você aberto a pedidos de favores por parte de outros durante o curso da história; você não irá receber automaticamente um número de pedidos equivalentes aos pontos que possui no

Antecedente, mas existe a possibilidade. Note que se recusar a dar auxílio pode prejudicar o seu Prestígio, principalmente se o pedido não for completamente sem sentido.

- Um favor / aliado por história
- Dois favores / aliados por história
- Três favores / aliados por história
- Quatro favores / aliados por história
- Cinco favores / aliados por história

MET: Esse novo Antecedente permite a você exercer sua influência e “persuadir” outros a ver pelo seu ponto de vista. Em troca, você passa a dever algo a alguém pelo auxílio prestado. Pode ser melhor interpretado como uma combinação de *Aliados* e *Influência* — você tem pessoas que pode convocar, mas apenas se você fizer algo para mantê-las do seu lado. Essa *compensação* é esperada. *Prestígio* pode ser usado contra criaturas diferentes de Senhores das Sombras, mas funciona de maneira mais efetiva contra Senhores das Sombras (principalmente do seu Posto), Parentes dos Senhores das Sombras e pessoas relacionadas.

X	Hoje não é o seu dia
1 Característica	Um favor / aliado
2 Características	Dois favores / aliados
3 Características	Três favores / aliados
4 Características	Quatro favores / aliados
5 Características	Cinco favores / aliados

Dons

Os Garou são criaturas sociais e os Senhores das Sombras são ainda mais sociais do que a maioria. De que outra maneira a sociedade deles poderia ser tão bem regimentada, organizada e disciplinada se as interações sociais entre os Garou não fossem de uma importância vital para eles? Por isso que os Antecedentes e rituais dos Senhores são muito mais significantes para eles do que seus Dons. Entretanto, ainda assim os Senhores das Sombras possuem alguns Dons poderosos à sua disposição.

Para a maioria dos Senhores, Dons são uma herança espiritual e não o sentido da existência dos Garou. Porém, eles não são coisas triviais, os Senhores os valorizam mais pela sua significância espiritual e social do que seu potencial para a guerra. Tipicamente, os Senhores usam Dons para ganhar uma vantagem sobre seus oponentes, ou para manobrar ao redor de seus inimigos como um deles e desferir golpes mais eficazes que possam acabar com a batalha.

Os espíritos que ensinam os Dons da tribo são muito mais preocupados com falhas de caráter e a intenção do que são com os outros Garou. Apenas possuir o Renome necessário não é o suficiente e nem simplesmente executar o ritual correto. Os Senhores que querem aprender os Dons de seus patronos devem mostrar que

são fundamentalmente dignos de receber o Dom e que irão usá-lo da maneira apropriada em todas as circunstâncias.

Os Senhores das Sombras podem ensinar qualquer Dom que eles possuam a qualquer um que queira aprender, tecnicamente falando. No entanto, na prática, isso quase nunca é feito. Para eles, isso é como dar ao carrasco uma arma carregada com balas de prata — qualquer Dom que ensinem pode ser usado contra eles e imaginam que qualquer um que vem até eles pedindo por um Dom não pode consegui-lo da maneira usual. As circunstâncias são, claro, o árbitro final de tais decisões, mas a maioria dos Senhores irá responder aos pedidos por instrução de uma maneira extremamente previsível: “Se você quer o maldito Dom, vá encontrar o espírito correto e aprenda da mesma forma que eu aprendi!”

Dons Tribais

Esses são Dons comuns, e podem ser aprendidos por qualquer Senhor das Sombras que convença um espírito a ensiná-lo.

• **Capturar Sussurros (Nível Um)** — Segredos são um bem valioso e aqueles que lutam para mantê-los secretos podem estar escondendo algo perigoso. Este Dom foi criado para descobrir potenciais traidores ou conspiradores entre os Garou, mas tem sofrido... certos abusos desde então. O Senhor das Sombras pode ouvir de forma sobrenatural conversas próximas que estejam sendo mantidas em segredo, lhe dando vantagem sobre aqueles com algo a esconder. Este Dom é ensinado por um espírito do corvo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade. Pela duração da cena, qualquer sussurro que possa ser notado é audível para o Senhor das Sombras como se estivesse sendo falado de forma alta e clara. O jogador pode ainda precisar fazer testes de Percepção caso obstáculos ou a distância fizerem com que até conversas normais sejam difíceis de serem ouvidas. O Ritual dos Murmúrios (pág. 74) bloqueia este Dom; os Senhores das Sombras não estão dispostos a violar a privacidade de uma Assembléia das Sombras, nem mesmo para o seu próprio ganho pessoal.

MET: Gaste uma Característica Força de Vontade. Pelo resto da cena, o Senhor das Sombras pode escolher uma conversa sussurrada para ouvir, e ele pode ouvi-la claramente. Isso é melhor feito com o jogador em uma localização fora da cena para ouvir. Em um lugar como uma boate, será necessário Disputas Mentais para interpretar a conversa por trás de todas as outras distrações. Esse Dom não possui nenhum efeito em um lugar protegido pelo Ritual dos Murmúrios. O Narrador pode optar por proibir esse Dom devido aos problemas lógicos.

• **A Fria Voz da Razão (Nível Dois)** — Senhores das Sombras são exímios manipuladores e são renomados tanto por sua habilidade em protelar como conduzir seus oponentes para seus fins. Esse Dom dá a essa

característica uma força sobrenatural, mantendo os agressores à distância enquanto o Senhor escapa ou chama outros para ajudá-lo. Ele deve ser usado de maneira estratégica para ser efetivo, mas pode ser poderoso quando usado dessa maneira. Esse Dom é ensinado por um espírito do corvo.

Sistema: Quando o Senhor das Sombras é atacado em combate, ou até mesmo ameaçado, o jogador pode gastar um ponto de Gnose e testar Manipulação + Lábia (dificuldade 8) como uma ação reflexiva. O Senhor das Sombras deve ser capaz de falar em uma linguagem que seu oponente possa entender, apesar de que ele não precisa expressar conceitos mais difíceis do que “Você está certo de que quer fazer isso?” ou coisas do tipo. O agressor não pode iniciar uma ação hostil contra o Senhor das Sombras por um turno para cada sucesso, desde que o Senhor e seus aliados não tomem medidas hostis contra o agressor. Se a vítima é atacada, mesmo que por outra pessoa que não seja o Senhor das Sombras, os efeitos do Dom acaba e ela pode continuar seu ataque. Uma falha crítica com esse Dom leva o agressor a um frenesi.

MET: Se você for atacado em combate ou ameaçado, você pode gastar uma Característica Gnose e faz uma Disputa Social (reteste com **Lábia**). Você deve falar em uma linguagem que seu oponente possa entender, mas não precisa ser muito mais do que “Você está fazendo algo do qual irá se arrepender...”. Pelos próximos três turnos, seu agressor não pode iniciar nenhuma ação hostil contra você, desde que você e seus aliados não façam hostilidades contra ele. Se seu alvo for atacado por **qualquer pessoa**, os efeitos desaparecem e ele pode continuar com o que iria fazer.

• **Arrepio do Desespero (Nível Três)** — O Senhor das Sombras com esse Dom parece ser maior e mais imponente, tornando-se uma terrível e sombria versão de si mesmo. Essa mudança de aspecto pode intimidar severamente quaisquer observadores. Um Corvo da Tempestade ensina esse Dom.

Sistema: O lobisomem se concentra por um turno; o jogador gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Intimidação, dificuldade 7. Qualquer um que queira fazer mal ao Senhor das Sombras deve fazer um teste de Força de Vontade, dificuldade 8, e obter mais sucessos do que o Senhor das Sombras para poder agir normalmente. Uma falha indica que a vítima deve gastar um ponto de Força de Vontade para atacar, agir contra o Senhor das Sombras ou até opor-se a ele verbalmente. Esse Dom não dá ao Senhor das Sombras controle sobre suas vítimas intimidades – elas simplesmente estão muito aterrorizadas para se opor a ele.

MET: Gaste uma Característica Gnose e faça uma Disputa Social (reteste com **Intimidação**). Com sucesso, qualquer um que pretenda fazer algum mal ao Senhor das Sombras deve ser bem sucedido em uma Disputa de Força de Vontade para agir normalmente contra ele; aqueles que falharem devem gastar uma Característica Força de Vontade para fazer qualquer coisa que poderia se opor a

ele — atacá-lo fisicamente, se opor verbalmente ou convocar outros para lutarem contra ele.

• **Asas da Gralha (Nível Três)** — Um Senhor das Sombras com esse Dom é especialmente próximo à Gralha, e pode manifestar um avatar espiritual na forma de uma gralha para espionar a seu serviço. A gralha pode ver e ouvir, mas não pode afetar o mundo físico, ou, ser afetado por ataques de qualquer tipo.

Sistema: Para ativar o Dom, o Senhor das Sombras gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 6). A gralha pode ser enviada até cinco milhas para cada sucesso obtido, mas é cancelada caso vá além dessa área. O Senhor deve concentrar para ver através dos olhos da gralha, mas não precisa fazer isso para manter a existência da gralha. Apesar da gralha ser visível na Penumbra, ela não pode ser vista no mundo físico; ela enxerga o ambiente da Penumbra, mas pode ver o mundo material através da Película. Os efeitos do Dom duram por uma cena.

MET: Gaste uma Característica Gnose e faça uma Disputa Mental (reteste com **Ocultismo**) para manifestar um avatar espiritual para espiar para você. A gralha pode ver e ouvir e pode viajar até cinco milhas de distância de você. Você deve se concentrar para ver através dos olhos da gralha. A gralha existe na Penumbra e vê todo o ambiente do lugar, mas ela pode ver o mundo físico. O espírito dura por uma cena. Isso pode ser difícil de se simular no MET, e o Narrador está dentro de seus direitos em proibir esse Dom, caso fique complicado de ser representado.

• **Retalhar Sombras (Nível Três)** — Uma das mais espertas táticas dos Senhores das Sombras, esse Dom permite a um Senhor ferir ou matar seu oponente atacando a sua sombra. Essa tática faz com que o ataque seja difícil de ser evitado, e pode dar uma grande vantagem em situações onde a sombra é maior ou mais acessível do que o próprio oponente. Um espírito da noite ensina esse Dom.

Sistema: O lobisomem deve ativar esse Dom cuspidando na sombra de seu oponente e gastando um ponto de Gnose. Pelo resto da cena, ele poderá ferir seu oponente atacando a sua sombra. Apenas armas que são fetiches, prata ou armas naturais (dentes e garras) irão funcionar junto com o Dom; armas de fogo e outras medidas mundanas não podem transmitir o dano através do link espiritual. A vítima tem dois dados a menos para se esquivar de ataques direcionados à sua sombra, e não pode bloquear esses ataques. O Narrador pode até dar dados extras ao agressor da sombra em certas situações, como durante o pôr-do-sol ou quando a vítima está um pouco acima, mas sua sombra se cai sobre os pés do Garou.

MET: Ativa-se esse Dom cuspidando na sombra de seu oponente (por favor, não cuspa de verdade — que grosseria!) e gastando uma Característica Gnose. Pelo resto da cena, você pode ferir seu alvo atacando a sua sombra. Apenas prata, dentes, garras e fetiches armas irão afetar o alvo; armas de fogo e armas mundanas como

espadas não causam nenhum efeito. Seu alvo não pode bloquear ataques a sua sombra e sofre uma penalidade de duas Características para se esquivar. O Narrador pode impôr outras vantagens ou penalidades, como em lutas durante o pôr-do-sol ou durante o amanhecer quando as sombras são maiores ou em uma tentativa de ataque ao meio dia. Esse Dom não precisa ser executado ao ar livre — uma sombra emitida por qualquer luz servirá ao Senhor das Sombras.

- **Invocar a Tempestade (Nível Quatro)** — Como o Dom Wendigo: Invocar os Espíritos da Tempestade, exceto pelo fato de que apenas tempestades com trovões podem ser invocadas e um avatar do Avô Trovão ensina o Dom.

MET: Como o Dom Wendigo, *Invocar os Espíritos da Tempestade* (veja *Laws of the Wild*). Apenas tempestades com trovões podem ser invocadas.

- **Sementes da Dúvida (Nível Quatro)** — Trapaceiros talentosos, os Senhores das Sombras que possuem esse Dom podem convencer um ouvinte de uma idéia falsa, não importa quão absurda ela seja. O Dom apenas funciona se a mentira contada não for obviamente nociva ao ouvinte. É ensinado por um espírito da galha.

Sistema: O Senhor das Sombras gasta um ponto de Gnose e faz um teste resistido de Carisma + Lábia (dificuldade 8) contra o Raciocínio + Lábia (dificuldade 8) do ouvinte. Caso o Senhor das Sombras for bem sucedido, o ouvinte irá acreditar na mentira até que de alguma forma seja “desmentido”. Caso ele falhe, o ouvinte ouvirá os argumentos do Senhor das Sombras e perceberá a mentira. Se o Senhor das Sombras tiver uma falha crítica, o ouvinte entra em frenesi (ao menos que ele seja incapaz de tal ato, como um humano).

MET: Gaste uma Característica Gnose e faça uma Disputa Social Estática (a dificuldade são as Características Mentais relacionadas a Raciocínio do alvo e a Habilidade *Lábia*). Com sucesso, o alvo acredita em uma mentira que o Senhor das Sombras contar a ele, desde que ela não seja diretamente prejudicial ao ouvinte. Mentiras aceitáveis seriam: “Você já viu meu passaporte”, “Foi um Mokolé que matou a sua mãe”, “Mike é esperto e divertido”. Mentiras inaceitáveis seriam: “Não vai se machucar se enfiar a sua cabeça no forno”, “Esses cogumelos não são venenosos”. O alvo acreditará na mentira até que ele seja de alguma forma convencido do contrário (evidências diretas ou até “desprogramação” psicológica).

- **Mentiras Excruciantes (Nível Cinco)** — Com toda a habilidade de enganar ou dizer meias verdades quando há necessidade, poucos Senhores das Sombras — principalmente os anciões — gostam de ouvir mentiras. Esse Dom é a verdadeira expressão desse conceito; ele força aqueles que o Senhor das Sombras está interrogando a falar a verdade ou sofrer as conseqüências. Uma pessoa que mente para o ancião sofre fortes ferimentos que aparecem misticamente em seu corpo a cada inverdade. Um espírito da dor ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Intimidação (dificuldade Força de Vontade do alvo). Se for bem sucedido, o Dom começa a fazer efeito; pelo resto da cena, cada mentira que o alvo contar inflige nele um nível de dano agravado que não pode ser absorvido. Até mesmo meias verdades abrem pequenos e dolorosos ferimentos (nenhum dano real, mas ainda assim óbvio e doloroso). Um Garou que é alvo desse Dom pode superar o efeito gastando um número de pontos de Gnose equivalentes aos sucessos do interrogador. A maioria começa a dizer a verdade depois do primeiro ou segundo ferimento (o Narrador pode pedir um teste de Força de Vontade, dificuldade 8, para manter o silêncio). Alguns Senhores das Sombras aumentam o efeito dizendo que o silêncio também irá ferir o alvo da mesma forma como as mentiras — uma inverdade usada pelos Senhores, mas que atinge certos resultados.

MET: Gaste um de Gnose e faça uma Disputa Social Estática contra a dificuldade da Força de Vontade do alvo (reteste com *Intimidação*). Com sucessos, as mentiras de seu alvo voltam contra ele — pelo resto da cena, cada mentira que ele dizer inflige um nível de dano agravado. Meias verdades abrem pequenos ferimentos em seu corpo, mas não infligem níveis de dano. O Narrador pode pedir ao alvo para ser bem sucedido em uma Disputa de Força de Vontade para manter silêncio diante de tal ameaça. Um Garou que é alvo do Dom pode superar seus efeitos gastando cinco pontos de Gnose. Omissões (como dar a descrição do carro de alguém falando a cor e modelo mas não o tipo) não são detectadas.

Dons dos Iluminados

Esses Dons são pouco compreendidos e não são conhecidos pela maioria dos Senhores das Sombras. Na verdade, apenas poucos Theurges de Posto avançado fora dos Senhores, e não muitos mesmo dentro da tribo sabem de suas existências. Por isso, um Iluminado deve falar com outro de seu campo antes de aprender esses Dons. Apenas então ele pode buscá-los e descobrir seus segredos.

- **Purificar Odor (Nível Um)** — Mestres da furtividade, os Iluminados usam esse Dom para mascarar suas verdadeiras identidades dos outros Garou. Seus efeitos aplicam a outras criaturas sobrenaturais também, mas elas não costumam estar interessadas nas informações ocultadas pelo Dom. É ensinado por um espírito da noite.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 7). Cada sucesso aumenta a dificuldade para descobrir a raça, tribo ou augúrio do Garou (através de qualquer modo, natural ou sobrenatural) em um, a um máximo de +3.

MET: Gaste um ponto de Gnose e faça uma Disputa Mental (reteste com *Instinto Primitivo*). Sucesso significa que a próxima tentativa de descobrir sua raça, tribo ou augúrio falha. Uma vez que a tentativa falha, o efeito do Dom termina.

• **Identidade Pura (Nível Dois)** — Assim como Purificar Odor permite ao Iluminado mascarar sua tribo, raça e augúrio, esse Dom permite a ele mascarar sua espécie. Ele pode parecer como um vampiro ou um changeling, ou até mesmo um caçador ou um humano normal. Em suas outras formas, ele se assemelhará com um Dançarino do Espiral Negra, ou talvez com um fomor de algum tipo. Esse Dom é ensinado por um espírito do Camaleão.

Sistema: O Iluminado gasta três pontos de Gnose e permanece mascarado por um dia inteiro. Caso observado cuidadosamente, o Garou deve fazer um teste de Manipulação + Lábria (dificuldade 8) contra a Percepção + Lábria (dificuldade 8) do oponente para manter o disfarce.

MET: Gaste três pontos de Gnose para ativar esse Dom. Se você estiver sobre uma intensa observação faça uma Disputa Social Estática (dificuldade é a Característica Mental relacionada com Raciocínio do oponente e a Habilidade **Lábria**). Uma falha revela as imperfeições de seu disfarce.

• **Mácula da Wyrn (Nível Três)** — Esse excepcionalmente raro Dom pode ser aprendido apenas do próprio Avô Trovão e ele é geralmente um pouco relutante em ensiná-lo, devido aos possíveis efeitos colaterais. Em essência, o Dom permite ao Iluminado invocar uma porção da Wyrn em si mesmo, para que ele possa passar até mesmo pela investigação mais peculiar dentro de uma Colméia de Dançarinos da Espiral Negra. O uso excessivo desse Dom arrisca corromper o usuário, e por isso apenas os mais corajosos dos Iluminados se atrevem a aprendê-lo.

Sistema: O Senhor das Sombras gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8). Se obtiver sucesso, ele parece, em todos os aspectos, ser corrompido pela Wyrn, e assim irá parecer para todos Dons ou fetiches que detectam tais máculas. Se ele falhar, ele pode tentar até ser bem sucedido (ao custo de um ponto de Gnose por tentativa). Os efeitos duram até o usuário optar por cancelá-los, o que requer outro teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 6). Uma falha nesse segundo teste significa que a mácula ainda permanece, diminuindo a dificuldade do teste de ativação do Dom em um e aumentando a dificuldade para cancelar seus efeitos em um. E mais, o número de sucessos necessários para cair em um Frenesi da Wyrn é reduzido em um.

Se o Garou mantiver esse Dom por mais de um dia, as dificuldades para ativar ou desativar o Dom se alteram como descrito acima, como se o Garou tivesse falhado em seu teste para cancelar o uso do Dom. As dificuldades continuam a mudar até que o Dom seja completamente cancelado e um Ritual de Purificação seja executado no Garou. Se a dificuldade aumentar acima de 10, a mácula da Wyrn é permanente e não pode ser cancelada através do Ritual de Purificação ou por qualquer outro meio, exceto uma viagem até o Érebo. Nesse caso, o Garou está correndo sério risco de cair para a Wyrn.

MET: Gaste uma Característica Gnose e faça uma Disputa Social (reteste com **Ocultismo**). Com sucesso, você parecerá ser corrompido pela Wyrn, e Dons e fetiches que detectam tal fato irão apontar você como um corrompido. Você pode continuar tentando ativar o Dom até que consiga, com cada tentativa custando um de Gnose. Para cancelar o efeito, você deve fazer outro Disputa social (reteste com **Ocultismo**). Uma falha significa que você pode testar novamente, ao custo de um ponto de Gnose por tentativa. Uma falha em cancelar o efeito na primeira tentativa deixa para trás um pouco da mácula. A mácula deixada significa que apenas **um** Teste Simples perdido é o suficiente para que você caia em um frenesi da Wyrn. Caso você mantenha o Dom por mais de um dia, você começa a sofrer penalidades em seus desafios para cancelar o Dom, ganhando a penalidade de uma Característica por dia depois do primeiro que você mantiver o Dom. A ameaça do Frenesi da Wyrn continuará te seguindo até que você tenha conseguido cancelar o Dom e passado por um **Ritual de Purificação**. Caso você permita os efeitos do Dom permanecerem até que você tenha uma penalidade de cinco Características ou mais, a mácula da Wyrn é permanente e será necessária uma viagem até o Érebo para consertar as coisas. Caso você ainda não tenha caído para a Wyrn, você está a caminho.

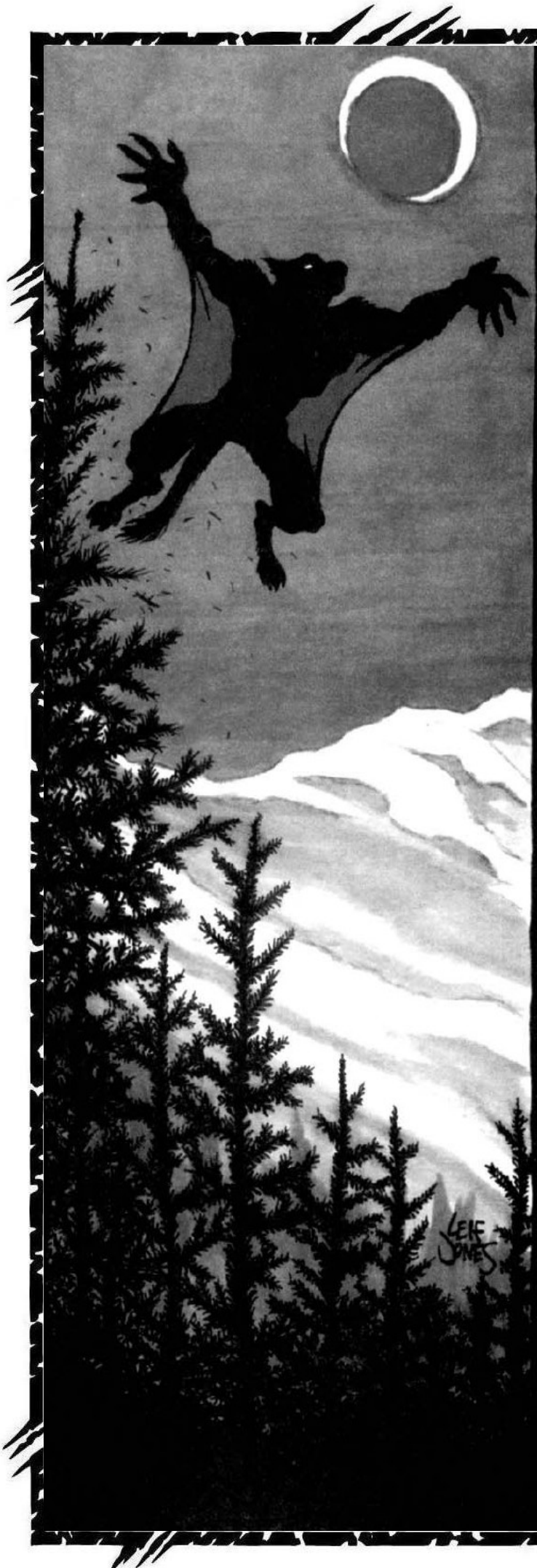
• **Pureza do Sangue (Nível Cinco)** — A habilidade do Iluminado para resistir a Wyrn é tanta que ele pode superar os laços de sangue dos vampiros. Esse Dom é ensinado por um avatar do Avô Trovão, e tem sido responsável pela queda de muitos ninhos de vampiros.

Sistema: Após gastar 10 minutos em meditação profunda, o Iluminado gasta dois pontos de Gnose e faz um teste de Inteligência + Meditação (dificuldade 8). Um sucesso indica que o Garou pode gastar um ponto de Força de Vontade a qualquer hora durante as próximas 24 horas para quebrar o laço de sangue de um vampiro, tornando a infiltração em ninhos de vampiro um exercício banal. O Garou precisa apenas contemplar o escravo de sangue afetado; contato físico não é necessário. O Dom funciona tanto nos Vaulderie do Sabá como em laços de sangue normais.

MET: Gaste 10 minutos em meditação, e em seguida duas Características Gnose e faça uma Disputa Mental Estática contra oito Características (reteste com **Meditação**). Caso bem sucedido, o Garou precisa gastar apenas uma Característica Força de Vontade durante as próximas 24 horas para quebrar um laço de sangue vampírico. O alvo precisa apenas estar dentro da linha de visão e não precisa de contato físico. Esse Dom também funciona no Vaulderie do Sabá.

Dons dos Filhos do Morcego

Esses Dons altamente especializados são ensinados por membros da ninhada do Morcego e podem ser aprendidos apenas com a permissão do próprio Morcego. Se um Senhor fizer parte desse campo, a permissão está



implícita.

- **Orelhas de Morcego (Nível Um)** — Assim como o Dom dos Dançarinos da Espiral Negra, exceto pelo fato de ser ensinado por um espírito morcego não corrompido e de que as orelhas do Senhor das Sombras não mudam de forma.

MET: Isso permite um Garou a agir na completa escuridão sem penalidade, já que ele usa um sonar como um morcego. Não requer nenhum gasto. Recursos ultrasônicos ou berrantes podem confundir o Garou, interrompendo o Dom.

- **Patágio (Nível Dois)** — Como o Dom dos Dançarinos da Espiral Negra. Esse Dom é ensinado por um espírito morcego, mas também pode ser ensinado por um espírito do esquilo voador.

MET: Esse Dom permite ao Garou produzir uma grande camada de pele debaixo de seus braços, como um esquilo voador. O Garou pode apenas planar, não voar como um pássaro, e sua velocidade máxima é de 40 km/h. Uma vez que o Dom tenha sido ensinado, as membranas estão sempre presentes, mas elas encolhem nos braços do Garou quando não estão sendo usadas, se tornando indetectáveis. Para planar, o Garou estica seus braços e salta de uma altura.


- **Canção da Mãe Terra (Nível Dois)** — Uma versão mais poderosa do Sentir a Wyrn, este Dom permite ao usuário sentir a presença da atividade da Wyrn numa área mais ampla. Essencialmente, o Garou entra em comunhão com a terra e ouve a sua voz. Este Dom é ensinado por um espírito da terra.

Sistema: O usuário gasta dez minutos em comunhão com a terra, tempo durante o qual ele não pode fazer outras ações. Ele então gasta três pontos de Gnose e testa Percepção + Ocultismo (dificuldade 7). Cada sucesso permite detectar influência sobrenatural em uma área de 100 metros por sucesso. Assim como Sentir a Wyrn, esse Dom não dá informações específicas sobre o ser ou seres detectados. No entanto, ele indica se a presença é ou não corrompida pela Wyrn.

MET: Gaste 10 minutos comungando com a terra; nenhuma outra ação pode ser executada, nem mesmo falar, exceto para fazer perguntas ao Narrador. Depois da comunhão, gaste três pontos de Gnose e faça uma Disputa Mental (reteste com **Ocultismo**). Sucesso indica a presença de criaturas sobrenaturais em até 90 metros de distância. Apesar do Dom lhe dizer se a presença é ou não corrompida pela Wyrn, ele não vai lhe dar mais nenhuma informação específica.

- **Mil Olhos (Nível Três)** — O Filho do Morcego une sua consciência com a de um enxame de morcegos, e pode ver e ouvir tudo o que eles vêem e ouvirem pela duração da noite. Usar esse dom requer um enxame de no mínimo mil morcegos (facilmente encontradas nas áreas temperadas ou tropicais). É ensinado por um espírito do morcego.

Sistema: O Garou gasta três pontos de Gnose e testa Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 8). Sucessos indicam que ele entra em um profundo transe, e pode ver



através dos olhos dos morcegos e ouvir através de suas orelhas durante toda uma noite. Com um sucesso, ele não pode controlar os movimentos dos morcegos; eles vão onde quiserem, e ele verá e ouvirá o que eles conseguirem enxergar e ouvir (geralmente muitos insetos). Com três ou mais sucessos, no entanto, o Garou pode sutilmente direcionar os movimentos do enxame de tal forma que eles são guiados a uma área de interesse do Garou. Ele não pode controlar morcegos individuais, mas eles irão mostrar um leve interesse em qualquer que seja a área que o Garou quer que eles vejam.

MET: Gaste três Características de Gnose e faça uma Disputa Mental (reteste com *Instinto Primitivo*).

Com sucessos, você entra em um transe e pode ver e ouvir através dos sentidos do enxame de morcego por uma noite.

Você não possui controle sobre os morcegos, e só vê e observa aquilo que eles estão interessados. Gastando três Características Mentais adicionais, você pode sutilmente direcionar onde os morcegos vão. Você não possui poder sobre morcegos individuais, e você precisa de um enxame de no mínimo 1000 morcegos para usar o Dom.

Dons dos Filhos do Corvo

- **Servo Perceptivo (Nível Um)** — Como betas sempre leais, os Filhos do Corvo fazem carreira desaparecendo nos bastidores quando alguma coisa importante aparece — e então, usa as informações descobertas para destruir qualquer um que eles queiram. Esse Dom é ensinado por um espírito do Corvo.

Sistema: Quando estiver bisbilhotando uma conversa, procurando por detalhes de qualquer tipo ou envolvido em qualquer outro tipo de atividade para adquirir informação, que se baseie na visão ou audição (até mesmo vasculhar uma construção próxima com binóculos), um Filho do Corvo pode gastar um ponto de Gnose para reduzir a dificuldade de adquirir a informação através de tais atividades em 2.

MET: Participe de alguma atividade desprezível de colher informações usando a visão ou audição. Enquanto estiver fazendo isso gaste uma Característica de Gnose. Pelo resto do seu tempo de observação, você ganha um bônus de duas Características para qualquer desafio necessário para colher informações. Você não pode usar esse bônus para ampliar Dons como *Capturar Sussurros*.

- **Segredos Ocultos (Nível Dois)** — Os Filhos do Corvo são terrivelmente apreciadores da chantagem, e esse Dom ajuda bastante suas tendências naturais. Os Corax conhecem esse Dom como Verdades Sombrias; os Senhores das Sombras aprenderam o Dom do povo-corvo, e o melhorou um pouco. Esse Dom é ensinado por um espírito da mosca.

Sistema: Para usar esse Dom, o personagem testa Percepção + Manipulação (dificuldade 7). Sucessos

indicam que o Garou descobriu um dos mais profundos e embaraçosos segredos do alvo. Esses segredos não possuem utilidade em combate, mas são excelentes materiais de chantagem. Claro, nem todo mundo possui segredos de igual valor.

MET: Faça uma Disputa Mental Estática contra sete Características (reteste com *Lábia*). No sucesso, seu alvo deve revelar um dos mais embaraçosos segredos para você (ele dorme com um urso de pelúcia, fez uma tatuagem quando estava bêbado). O segredo não tem valor de combate, mas seu potencial para a chantagem é grande.

• **Aerie Sombrio (Nível Três)** — Como o Dom dos Uktena: Espírito Pássaro. O Filho do Corvo é envolvido em sombras enquanto usa esse Dom, fazendo com que eles seja mais facilmente notado durante o dia, mas difícil de se ver à noite. É ensinado por um espírito do corvo.

MET: Como o Dom Uktena: *Espírito do Pássaro* (veja *Laws of the Wild*). O usuário é envolto em sombras enquanto usa esse Dom, fazendo com que ele seja quase invisível durante a noite, mas fácil de se perceber durante o dia.

Dons dos Juizes do Destino

• **Inquisidor (Nível Um)** — Este Dom é usado para aterrorizar vítimas a confessar seus crimes. Seu uso não pode ser freqüente, mas é ainda assim uma vantagem quando usado em assembléias e outras reuniões de Garou de alto posto. Este Dom é ensinado por um espírito do medo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Lábia ou Investigação (dificuldade 8) contra uma rolagem de Força de Vontade da vítima (dificuldade 8). Se o Juiz for bem sucedido, a vítima é paralisada por medo e confessa o mais grave crime que tiver cometido no último ciclo lunar. Esse dom só pode ser usado uma vez por alvo por ciclo lunar.

MET: Gaste uma Característica de Força de Vontade e faça um Disputa Social Estático contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo (reteste com *Lábia* ou *Investigação*). Com sucesso, o alvo deve confessar o crime mais grave que cometeu no ultimo ciclo lunar devido ao medo do Juiz. Ela não confessará algo que não fez, e algumas vezes o crime mais grave cometido foi espionar pela fechadura. Inquisidor só pode ser usado uma vez por alvo por ciclo lunar.

• **Privilegio do Executor (Nível Dois)** — Como do Dom Cria de Fenris: Deter a Fuga dos Covardes.

MET: Como o Dom Cria de Fenris: Deter a Fuga dos Covardes; veja *Laws of the Wild*.

• **Medo Verdadeiro (Nível Dois)** — Como do Dom Ahroun.

MET: Como o Dom Ahroun; veja *Laws of the Wild*.

• **Golpe do Assassino (Nível Quatro)** — Como os Ratkin e os Nagah, os Juizes do Destino aprenderam a

entrar e sair rapidamente da Umbra para surpreender sua presa. Quando usa esse Dom, o Juiz desaparece por um momento e reaparece atrás de sua vítima, onde ele pode atacar a vítima em completa surpresa. Esse Dom é ensinado por um espírito da cobra.

Sistema: O personagem gasta um ponto de Gnose e um de Fúria, e então usa a Umbra para “saltar” até 15 metros e reaparecer no mundo físico exatamente atrás de seu alvo. O Juiz então ataca sua vítima com -2 de dificuldade (mínimo 4). Esse ataque não pode ser esquivado a não ser que a vítima tenha ampliado seus sentidos com ajuda sobrenatural.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e uma de Fúria (essa é uma das poucas vezes que você pode fazer isso), e então percorra atalhos. Você pode “saltar” até 15 metros até seu alvo e reaparecer exatamente atrás dele. Seu próximo ataque irá ganhar um bônus de duas Características. Ao menos que sua vítima tenha sentidos sobrenaturalmente aguçados, ela não perceberá sua presença até que você ataque.

• **Encontrar o Transgressor (Nível Cinco)** — Com esse poderoso Dom, o Juiz invoca o poder da própria Gaia para determinar a localização exata de qualquer indivíduo que tenha violado a Litania de alguma forma. O uso desse Dom nunca é algo trivial, e aqueles que abusam de seu poder normalmente sofrem graves consequências. Um avatar da própria Gaia ensina esse Dom.

Sistema: O usuário gasta dois pontos de Gnose e dois de Força de Vontade, e então invoca a vontade de Gaia para ajudá-lo a encontrar um Garou que tenha violado a Litania de alguma maneira grave. Se Gaia concordar com o julgamento da situação feito pelo Juiz (que é deixado completamente a cargo do Narrador), ele descobre a localização exata de seu alvo. Nenhum método de ofuscação, seja ele sobrenatural ou mundano, pode manter o alvo escondido. O Dom não faz nada para ajudar o Juiz a chegar até seu alvo, e não funcionam em criaturas da Wyrms (que são ocultadas por seu patrono).

Se Gaia discordar da opinião do Juiz, ou se o transgressor violou a Litania apenas em um sentido trivial, o Juiz sofre um nível de dano agravado por Posto do Garou erroneamente acusado.

MET: Gaste duas Características de Gnose e duas de Força de Vontade, e então invoque a vontade de Gaia para ajudá-lo a encontrar o violador da Litania. Se Gaia concordar com a decisão (a cargo do Narrador), você descobre a localização exata do alvo. Nada pode manter o alvo escondido, seja isso sobrenatural ou mundano. Você ainda tem que caçar o seu alvo; esse Dom não faz com que vocês se encontrem. O Dom não afeta criaturas da Wyrms (a Wyrms as protege). Caso a violação seja trivial, ou se Gaia discordar do Juiz, o Juiz sofre um nível de dano agravado por Posto possuído pelo alvo. Obviamente, os Juizes tendem a estar seguros antes de acusar um Garou de Posto elevado.

Dons dos Senhores do Cume

• **Inquisidor (Nível Um)** — Como o Dom dos Juízes do Destino.

MET: Veja o Dom dos Juízes do Destino acima.

• **Paranóia (Nível Um)** — Os Senhores do Cume não o permanecem por muito tempo a não ser que eles possam ver seus inimigos se aproximando. Este Dom dá ao Senhor uma ampliada consciência de seus arredores e também revela alguns detalhes sobre os inimigos que ele irá enfrentar. Um Corvo da Tempestade ensina o Dom.

Sistema: O Senhor do Cume testa Percepção + Prontidão (dificuldade 7). Um único sucesso é tudo o que é necessário para saber o número de inimigos presentes naquela área. Com dois sucessos o Senhor sabe que tipo de inimigos está enfrentando e três ou mais recebe ainda mais informações. Os efeitos do Dom duram uma cena.

MET: Faça uma Disputa Mental (reteste com **Consciência**). Sucessos revelam o número de oponentes na área. Gastando mais Características Mentais, você pode descobrir mais sobre seus inimigos (como de qual espécie eles são, se carregam armas, e assim por diante).

• **Medo Verdadeiro (Nível Dois)** — Como o Dom dos Ahroun.

MET: Como o Dom dos Ahroun; veja **Laws of the Wild**.

• **Imposição (Nível Quatro)** — Como o Dom dos Philodox.

MET: Como o Dom dos Philodox; veja **Laws of the Wild**.

Rituais

Intensamente sociais, os Senhores das Sombras se focam em rituais até mesmo mais do que a maioria das outras tribos dos Garou. Aparentemente eles possuem um ritual para quase tudo que fazem, pelo menos nas seitas mais antigas. Muitas das seitas novas, principalmente aquelas no Novo Mundo, são menos preocupadas com ritos e tradições do que as antigas seitas européias.

Os Senhores das Sombras são obcecados em manter seus rituais secretos, mais por princípio do que um pragmatismo de verdade. Os rituais abaixo tendem a ser inúteis para os Garou de outras tribos, mas os Senhores não se importam; são segredos de grande importância, e eles irão matar qualquer um que compartilhe esses segredos, não importando as circunstâncias.

Rituais de Caern

Ritual dos Murmúrios

Nível Dois

Desenvolvido pelos Senhores do Cume, este rito é uma das muitas formas dos Senhores das Sombras manterem suas atividades em segredo. Um Senhor das

Sombras necessita saber o Ritual dos Murmúrios se ele pretende liderar uma Assembléia das Sombras, uma vez que este é usado para abrir a Assembléia e para manter as discussões nestas secretas. Embora normalmente usado para mascarar as conversas de um grupo, este ritual também pode ser usado para manter segredos de apenas dois Garou.

Sistema: Cada Garou que participar do ritual contribui com um ponto de Gnose quando estimulado pelo mestre de rituais. Uma vez que a Gnose é coletada, as conversas de todos os participantes do ritual são ocultadas pela duração da cena. Qualquer Dom, tecnologia ou habilidade sobrenatural que permita um indivíduo bisbilhotar conversas particulares falham automaticamente. Caso o bisbilhoteiro tenha uma falha crítica em qualquer teste que faça para tentar ouvir, ele recebe uma afirmação errada que serve para ocultar ainda mais as atividades dos participantes do ritual.

MET: Cada Garou participante contribui com uma Característica de Gnose quando pedido pelo mestre de rituais. Uma vez que a Gnose é coletada, o ritual oculta qualquer conversa que os participantes tenham. Nenhum Dom, tecnologia ou habilidade sobrenatural pode passar por isso, e eles falham se forem tentados. Se o Narrador quiser, o Garou bisbilhoteiro que tenta espiar pode receber uma informação errada.

Benção do Trovão

Nível Três

Este ritual é usado para atrair o favor do Avô Trovão sobre um caern em particular, investindo-o com uma porção de seu grande poder. Além de aumentar a Gnose dos Senhores das Sombras que visitem o caern, este ritual também permite aqueles afiliados com o caern invocarem relâmpagos sobre os seus inimigos, enquanto eles estiverem nos limites do caern.

Sistema: Feito durante uma grande tempestade, este ritual requer uma teste de Carisma+Rituais (dificuldade 8). O mestre de rituais precisa acumular 10 sucessos para conseguir completar o ritual e pode repetir esta rolagem uma vez a cada 15 minutos (embora para cada três Garou além dos necessários para completar o ritual, diminuam em um ponto a dificuldade). Caso o ritual não seja completado em uma hora, ele falha e as nuvens jogam raios para punir os Garou (infligindo cinco níveis de dano agravado). Se o ritual for bem sucedido, no entanto, os Garou que participam do ritual deverão dar 25 pontos de Gnose temporária.. Uma vez que eles o façam, um pedaço do Grande Avô Trovão irá permanecer no caern, garantindo um ponto adicional de Gnose a todos os Senhores das Sombras do caern, enquanto eles permanecerem dentro da fronteira do caern.

MET: Esse ritual deve ser executado durante uma forte tempestade. O mestre de rituais deve fazer uma Disputa Social Estática contra oito Características (reteste com **Rituais**), mas cada três Garou além dos necessários para o ritual irão abaixar a dificuldade em um.

O mestre de rituais deve conseguir três desafios bem sucedidos para o ritual ser bem sucedido; uma falha significa que um irritado Avô Trovão pune os Garou com raios e trovões (infligindo cinco níveis de dano agravado). No entanto, com sucessos, os Garou devem doar 25 pontos de Gnose temporários para o caern e o Avô. Uma vez que isso é feito, uma parte do Avô Trovão permanece ao redor do caern, garantindo um ponto de Gnose adicional a todos os Senhores das Sombras enquanto eles estiverem nas fronteiras do caern.

Rituais Místicos

Comunhão com a Tempestade

Nível Dois

É fácil se perder nos detalhes da sociedade Garou e esquecer que o verdadeiro objetivo de toda a politicagem dos Senhores das Sombras é a derrota da Wyrn e a restauração de Gaia ao seu estado original. Muitos Senhores das Sombras então usam este ritual para se lembrarem do porque estão lutando e o que os move. No processo, eles focam a sua Fúria e ambição de forma a melhor conseguirem completar suas tarefas.

Este ritual é sempre feito no meio de uma tempestade, mas esta é a única exigência. Ele pode ser feito sozinho ou em grupos, a qualquer hora do dia e da noite e em qualquer parte do mundo. Enquanto o Avô Trovão estiver presente, isso é tudo o que importa.

Sistema: Teste padrão. Enquanto o ritual tiver efeito, todos os testes de Enigmas têm dificuldade 3 vezes menor que o normal (mínimo 4). Além disso, o mestre de rituais pode trazer qualquer problema (normalmente, definido antes) para a atenção do grande Avô Trovão em uma tentativa de conseguir seu conselho. Se for invocado com um teste bem sucedido de Raciocínio + Enigmas (dificuldade 8), o Avô Trovão presenteia o Senhor das Sombras com um curso apropriado de ação e ou um ponto de Fúria ou um de Gnose, dependendo da natureza do problema.

MET: Faça uma Disputa normal de rituais. Enquanto o ritual estiver funcionando, desafios de *Enigmas* recebem um novo teste de graça (o segundo resultado permanece, independente se melhora ou não o resultado original). O mestre de rituais também pode tentar levar uma questão diante do Avô Trovão (depois de uma invocação bem sucedida e uma Disputa Mental Estática contra oito Características, retestando com *Enigmas*). Caso a invocação seja bem sucedida, o Avô Trovão presenteia-os com um curso de ação e amplia suas resoluções, dando a eles ou uma Característica de Fúria ou de Gnose para todos os participantes.

Ritual do Furacão

Nível Cinco

Utilizado quase que exclusivamente pelos Senhores das Sombras do México, esse ritual é uma versão mais poderosa do ritual de punição Chamar a Tempestade.

Enquanto aquele ritual é usado contra um líder injusto ou corrupto, esse ritual é feito para focar a fúria dos Garou em uma poderosa tempestade, que pode ser usada para afastar a Wyrn da terra. É usado para destruir ninhos de vampiros, varrer refinarias de petróleo do mar e atacar outras estruturas artificiais dentro da área da tempestade. A maioria dos Garou olha com desdém para o uso desse ritual para tudo, exceto as maiores emergências, pois ele é bastante destrutivo à terra que assola. O contra argumento é que Gaia é resistente, e que é melhor deixar que Ela se recupere de Seus ferimentos do que sofrer nas mãos da Wyrn. Ainda assim, as questões levantadas pelo ritual asseguram que o Ritual do Furacão permaneça como última alternativa, para ser usado apenas quando a necessidade é grande demais.

Sistema: Esse ritual pode ser executado apenas em uma área tropical e apenas durante a temporada de tempestades. Caso essas duas condições existam, um dia é o suficiente para invocar uma tempestade na região. A manifestação de ventos fortes como um furacão por uma única cena é facilmente de ser feito, mas manter a tempestade é outra questão. Fazer isso requer o gasto de três pontos de Gnose por dia, que pode ser pago por qualquer um dos participantes voluntários. Caso o custo não seja pago, a tempestade se dissipa normalmente.

MET: Caso as condições sejam corretas, um único dia de trabalho no ritual invoca uma tempestade na região. Três Características de Gnose por dia são necessárias para manter a tempestade; qualquer um pode pagar esse custo. A tempestade dissipa quando não for mais paga em Gnose. Segundo o julgamento do Narrador, tempestades adicionais podem ser geradas naturalmente a partir dos furacões. O mestre de rituais não tem controle sobre isso.

Ritual de Punição

Chamar a Tempestade

Nível Três

Dado os rigores da sociedade dos Senhores das Sombras e sua ênfase em objetivos, é inevitável que alguns se tornem corruptos e coloquem seus próprios desejos egoístas sobre o bem da tribo. Este ritual foi desenvolvido para punir Senhores das Sombras caídos com a justiça dos Senhores das Sombras. Quando um líder da tribo cai para a Wyrn, os Garou liderados por ele podem usar um agente de fora para anunciar suas transgressões para a tribo. Se as acusações forem verdadeiras, os Garou podem executar este ritual. Nuvens de tempestade se reúnem em torno da assembléia, e os Garou que invocam o ritual ganham a força que precisam para destruir aquele que voltou suas costas para Gaia.

Sistema: Se as acusações feitas contra o Garou corrupto são verdadeiras, a tempestade que se prenuncia sobre a reunião dá poderes a aqueles que contra ele conspiram. Eles ganham dois pontos de Fúria, e, se forem Senhores das Sombras, também ganham um ponto de

Gnose. Em adição a isso, testes de Instinto Primitivo são feitos com uma dificuldade 2 pontos menor que o normal. Se as acusações forem falsas, porém, a tempestade pune os ofensores, os atingindo com relâmpagos que causam 5 níveis de dano agravado.

MET: Caso as acusações sejam verdadeiras, a tempestade dá poderes àqueles que conspiram contra o Garou corrupto, e eles ganham duas Características de Fúria. Caso há algum Senhor das Sombras, ele também ganha uma Característica de Gnose. Todos que vão contra o Garou corrupto ganham dois níveis temporários de *Instinto Primitivo*, que podem ser usados normalmente para novos testes. Entretanto, o Avô Trovão não pune sem motivo. Caso as acusações sejam falsas, a tempestade pune os acusadores atacando-os com relâmpagos que infligem cinco níveis de dano agravado. Quaisquer bônus doados dissipam quando o alvo tiver sido exterminado.

Rituais de Renome

Rituais de Renome são extremamente importantes para os Senhores das Sombras, talvez mais do que qualquer outro aspecto da vida Garou. A sociedade dos Senhores é rígida e intensamente hierárquica, e toda vez que um Garou muda sua posição nessa sociedade ele deve passar por um ritual. A maioria desses rituais são variações menores dos Rituais de Renome padrões, tendo uma miríade de diferentes funções sociais mas ainda assim idênticos. Os Senhores têm um grande número de rituais únicos, e eles estão descritos abaixo.

Ritual de Dominância

Nível Dois

Não importa o quão fiel eles sejam a Gaia, os Senhores das Sombras ainda vivem em uma sociedade onde a dominância sobre os outros é a regra, não a exceção. Um Senhor das Sombras usa este ritual quando ele expulsa um líder corrupto ou quando ele dominou aqueles ao seu redor e os forçou a se curvarem à sua vontade. Coagindo os outros a tomarem parte deste ritual, o Senhor das Sombras assegura que a lealdade dos outros é forte e que eles não irão agir contra ele no futuro.

Sistema: Durante o ritual todos os Garou que dele participam, com exceção do mestre de rituais, perdem um ponto permanente de Força de Vontade, que é dado ao totem da matilha para guardar. Enquanto a matilha permanecer obediente ao mestre de rituais (que deve ser o alfa da matilha), eles podem usar a Força de Vontade normalmente. Se eles algum dia agirem contra ele, no entanto, eles perdem a Força de Vontade permanentemente. Os efeitos deste ritual podem ser desfeitos com o uso de uma variedade de ritos de punição, mas apenas se o mestre de rituais tiver agido de forma inapropriada ou abusado de sua posição como alfa da matilha.

MET: Durante o ritual, todos os participantes, exceto o mestre de rituais, perdem uma Característica *permanente* de Força de Vontade, que vai para o totem da matilha. Caso os membros da matilha ajam contra o mestre de rituais (que deve ser o alfa da matilha), eles perderão a Força de Vontade. Caso eles permaneçam leais a ele, eles podem usar a Força de Vontade normalmente. Rituais de punição podem desfazer isso, principalmente se o alfa da matilha tiver abusado de sua posição.

Ritual da Conquista

Nível Cinco

Mais celebrante do que possa parecer pelo nome, o Ritual da Conquista é executado para receber um Iluminado que tenha agüentado uma extensa permanência na presença da Wyrn (e voltado puro, tanto física quanto espiritualmente). É similar em muitos aspectos ao Ritual de Purificação, mas muito mais poderoso. Os alvos desse ritual são verdadeiros exemplos dentre os Garou, e até mesmo os Garou de outras tribos se curvam perante eles em respeito, já que eles alcançaram coisas que poucos outros ousariam até mesmo tentar. Esse ritual só pode ser executado por alguém que já tenha recebido o ritual, e só é executado sobre um céu cheio de nuvens tempestuosas, sobre o olhar atento do Avô Trovão.

Sistema: Para receber esse ritual, um Senhor das Sombras — normalmente um Iluminado — deve suportar os horrores da Wyrn por um período de no mínimo seis meses. Ele deve interagir com fomori, Malditos, ou Garou corrompidos durante esse período, e deve resistir à influência deles sem cair para a Wyrn, ou até mesmo ser maculado pela sua presença. Se o Garou sobreviver tal ordálio, ele pode receber esse ritual e ser reconhecido como um dos mais fortes guerreiros de Gaia. Na verdade, ele terá conquistado a Wyrn.

O Garou que executa esse ritual, que deve ser um Theurge, gasta um número de pontos de Gnose equivalente ao posto do recipiente. O recipiente gasta todos seus pontos de Gnose, dando-os para a tempestade acima dele. Uma vez que isso é feito, o mestre de rituais faz um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 10, subtraia um da dificuldade para cada posto obtido pelo alvo do ritual) e derrama o poder de Gaia no corpo do recipiente. Ao receber esse ritual, o recipiente ganha um de vários benefícios possíveis (a escolha do jogador). Alguns dos benefícios possíveis seguem abaixo:

- O recipiente se torna altamente resistente ao caminho da Wyrn. Ele deve obter oito ou mais sucessos em um teste de Fúria para entrar em frenesi e 10 ou mais sucessos para ter um Frenesi da Wyrn. Além disso, o personagem pode gastar um ponto de Força de Vontade para parar o frenesi normalmente, mesmo se ele estiver em um Frenesi da Wyrn.

- O Iluminado se torna altamente resistente às toxinas da Wyrn. Ele não recebe penalidade de radiação

sobrenatural, chamas tóxicas, elementais da Wyrm e coisas do tipo (apesar dele ainda sofrer dano de tais ataques). Ele também é imune à possessão dos Malditos.

- O personagem é imune ao Harano.

- A sanidade do personagem é absoluta. Ele se torna imune a toda e qualquer circunstância que possa infligir a ele uma insanidade temporária ou permanente, e irá permanecer com sua sanidade mesmo se for forçado a dançar a Espiral Negra (apesar de que ele não é protegido de qualquer outro aspecto desse horrendo ritual).

MET: Apenas um Theurge que tenha recebido esse ritual pode executá-lo. O personagem primeiro deve suportar seis meses de contato próximo com a Wyrm, interagindo com fomori, Malditos, Espirais Negras e outros metamorfos corrompidos pela Wyrm, e resistir à tentação e à corrupção. Caso ele ainda seja forte ao final dos seis meses, ele pode receber esse ritual. Sobre um céu tempestuoso, o Theurge gasta um número de Característica Gnose igual ao posto do recipiente. O recipiente então oferece *toda* sua Gnose às tempestades. Quando a oferenda é feita, o Theurge faz um Disputa Social Estático com a dificuldade igual a 10 menos o posto do alvo (teste novamente com *Rituais*). Com sucesso, o recipiente recebe o poder de Gaia em si mesmo e recebe um dos vários benefícios possíveis (à escolha do jogador, com a aprovação do Narrador). Abaixo seguem algumas possibilidades:

O personagem desfruta de uma alta resistência às toxinas da Wyrm, tais como radiação sobrenatural,

elementais da Wyrm, chamas tóxicas e substâncias similar. Ele irá sofrer danos causados por elas, mas não tem nenhuma penalidade devido à simples exposição. Ele não pode ser possuído por Malditos.

O personagem se torna imune ao Harano.

A sanidade do personagem se torna impenetrável. Circunstâncias que possam infligir perturbações (temporárias ou permanentes) não o afetarão, e ele pode manter a sanidade mesmo se forçado a dançar a Espiral (isso não é necessariamente uma benção, quando se considera os outros aspectos do ritual).

Totens

A maioria dos Senhores das Sombras se recusa a seguir totens que eles não respeitam; é necessário um Senhor com a mente muito aberta para concordar em seguir um totem como o Unicórnio (cuja preferência em favorecer a piedade em lugar do pragmatismo é bem conhecida) ou o Gamo (é considerado uma ofensa se curvar a um animal que é uma presa). O Avô Trovão é o patrono da maioria das matilhas de Senhores das Sombras, mas alguns outros poucos são notáveis por ganhar a preferência dentre os Senhores. Dos que aqui seguem, Corvo e Typhon são considerados membros da corte espiritual do Avô Trovão; o Morcego é um estrangeiro, mas é mais próximo dos Senhores das Sombras do que qualquer outra tribo.



Totens de Guerra

Corvo

Custo em Pontos de Antecedente: 2

Seguidores do Corvo são, acima de tudo, sobreviventes. Isso não quer dizer que eles sejam egoístas e despreocupados com os afazeres dos outros, entretanto. Muito pelo contrário — os seguidores do Corvo possuem um grande interesse no mundo à sua volta, e muitos deles são os Senhores das Sombras mais humildes e com menor auto-estima que existem. Corvos não são bons guerreiros, mas eles são intensamente observadores e leais. Entretanto, eles não aceitam uma traição facilmente e irão percorrer grandes distâncias para conseguir se vingar, seja qual a forma que eles achem cabíveis.

Características: Matilhas do Corvo ganham dois pontos em Prontidão e Lábia e um ponto em Etiqueta.

Dogma: O Corvo pede a seus filhos para serem leais àqueles que servem. Entretanto ele não espera isso de seu filho cujo líder o trata mal ou cujo líder é corrupto. Nessas ocasiões, o Corvo pede a seus filhos que encontrem um meio de tirar esses líderes do poder, e substituí-los por outros que sejam dignos do respeito de seus filhos. Se isso não é possível, o Corvo nunca pune a lealdade.

MET: Os filhos do Corvo ganham dois níveis de *Lábia*, um nível de *Etiqueta* e a Característica Mental *Alerta x 2*.

Typhon

Custo em Pontos de Antecedente: 5

Typhon é um furioso espírito de tempestade, o dragão que cospe raios e trovões. Ele é um dos aspectos mais violentos do Avô Trovão, e suas crianças refletem a sua tendência à violência. Eles são agressivos e furiosos, como o seu totem. A maioria dos Garou olha Typhon como uma benção duvidosa; ele dá tremenda habilidade em batalha, mas ele também torna as suas crianças temperamentais e impulsivas.

Características: Matilhas dedicadas a Typhon podem dividir três pontos adicionais de Briga. Cada membro da matilha ganha também três pontos adicionais de Fúria por história. Os filhos de Typhon ganham dois pontos temporários de Glória, mas perdem dois pontos temporários de Sabedoria.

Dogma: Typhon exige que seus filhos nunca se recusem a lutar com inimigos dignos. Ele também espera que seus filhos gastem parte de seu tempo em comunhão com as tempestades.

MET: Os filhos de Typhon ganham três níveis de Briga para dividir. Cada membro da matilha também ganha três Características temporárias de Fúria por história. Eles ganham dois pontos temporários de Glória ao se unir com Typhon, mas perdem dois pontos de Sabedoria ao mesmo tempo. Rumores de que alguns vampiros reverenciam Typhon ocasionalmente chegam

até os ouvidos de suas crianças, mas eles são descartados como incompreensões de uma perigosa confusão.

Totem de Sabedoria

Morcego

Custo em Pontos de Antecedente: 5

O Morcego é um totem incomum, e uma escolha rara — pelo que a maioria dos Garou sabe, ele caiu completamente na trilha da Wyrn. Até recentemente, isso era uma afirmativa verdadeira; a queda dos Camazotz séculos atrás destruiu a sanidade do Morcego, e seu ódio se virou contra Gaia, para que ele pudesse ajudar a destruir os Garou que levaram seus filhos à extinção. Entretanto, eventos recentes no México, redimiram o Morcego parcialmente, ou pelo menos uma porção do totem. Como a divindade reverenciada pela cultura Maia antigamente, o Morcego agora possui um aspecto dual — de alguma forma ele ainda é da Wyrn, mas parte dele retornou à Gaia. A maioria dos Garou não sabe o que fazer com isso, e olha para os seguidores do Morcego com grande suspeita. Nenhum deles parece corrupto, mas isso não faz deles inocentes.

De sua parte, os filhos do Morcego possuem laços fortes com a terra, incomparáveis com os outros Garou. Eles ouvem as vozes dos Camazotz, e estão fazendo esforços sinceros para continuar com o trabalho da Raça perdida. A voz de Gaia soa através deles, e eles ouvem a voz Dela para encontrar Seus inimigos e destruí-los.

Características: Os filhos do Morcego ganham três pontos em Enigmas e cada um pode usar o Dom: Orelhas de Morcego uma vez por dia, pela duração de uma cena. Cada membro da matilha aumenta sua Percepção em um permanentemente, mesmo que isso aumente o Atributo acima de 5. Os membros da matilha também ganham dois pontos de Sabedoria.

Os Garou com esse totem são bem vistos por muitos Fera, em especial aqueles da América Central e do Sul. Entretanto, os Garou olham para o Morcego e seus filhos com suspeita, significando que todos os membros da matilha perdem cinco pontos temporários de Honra (se eles estiverem tudo isso) e subtraem um ponto temporário de toda recompensa de Honra que receberem. Os membros da matilha devem se esforçar para provar que são honrados.

Dogma: O Morcego exige que seus filhos nunca lutem com as outras crianças de Gaia — incluindo Garou que servem a ela. Até mesmo combates ritualísticos ou honrados são proibidos. Seus seguidores simplesmente precisam encontrar outros meios de resolver suas disputas.

MET: Os filhos do Morcego ganham *Enigmas x 3* e podem usar o Dom: *Orelhas de Morcego* uma vez por dia, durante uma cena. Cada um ganha a Característica Mental: *Observador* e dois pontos de Sabedoria. Devido aos Garou ainda acreditarem que o Morcego é da Wyrn, todos os que o seguem perdem 5 pontos temporários de



Honra e subtraem um de toda Honra que ganharem.

Fetiches

Adaga do Juiz

Nível 2, Gnose 4

Essas lâminas negras são usadas exclusivamente pelos Juízes do Destino. São armas temidas, e por uma boa razão — muitos alvos já caíram em um único ataque de tais lâminas. Entretanto, antes de poderem ser utilizadas, elas primeiro devem ser harmonizadas a um alvo. Duas coisas são necessárias antes que isso possa acontecer. Primeiro, o alvo deve ser culpado de violar a Lítania de alguma maneira. Os detalhes não são importantes, mas a adaga funciona muito mais efetivamente caso a transgressão seja séria. Igualmente importante é a necessidade de um item de importância para o alvo ou (preferencialmente) seu sangue. Caso o alvo seja culpado e o item esteja disponível, a adaga pode ser devidamente harmonizada.

Para harmonizar a lâmina, o usuário deve fazer um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 7) e investir um número de pontos de Gnose na adaga igual ao Posto do alvo. (Aqueles sem Posto são isentos da lei da Lítania, claro, apesar de que os Dançarinos da Espiral Negra ainda podem ser alvos — eles são, afinal de contas, criminosos contra Gaia.) Essa Gnose permanece na adaga até que a vítima seja morta, e não pode ser recuperada até esse momento. Uma vez que a adaga está harmonizada, o usuário pode descobrir a direção do alvo simplesmente colocando a adaga sobre uma poça d'água. Qualquer poça serve — alguns Juízes usam até mesmo poças de chuva. Se houver espaço para a adaga se mover, ela irá apontar para a localização do alvo (assumindo que a vítima não esteja usando Dons ou outros poderes sobrenaturais para ocultar sua posição).

Uma vez que o Juiz tenha encontrado seu alvo, o segundo benefício da harmonização se revela. Qualquer ataque bem sucedido pela adaga inflige um número de níveis de dano agravado igual ao número de pontos de Gnose armazenado na adaga, em adição ao dano normal da adaga. Apenas o alvo pode ser ferido dessa maneira — os aliados do alvo não são afetados. Uma vez que o alvo tenha sido eliminado, a Gnose do portador do fetiche retorna para ele e a adaga precisa ser harmonizada a um novo alvo. Para criar uma Adaga do Juiz, um espírito da vingança ou retribuição deve ser aprisionado à arma.

MET: A adaga deve ser harmonizada a um alvo, primeiro determinando se o alvo é culpado por violar a Lítania e depois adquirindo alguma coisa pessoal do alvo, de preferência sangue, mas qualquer coisa importante para o alvo serve. Faça uma Disputa Social Estática contra sete Características (reteste com *Rituais*) e invista na adaga uma quantidade de Gnose igual ao Posto do alvo. Filhotes sem Posto são considerados isentos da lei da Lítania, para não mencionar que seria muito estranho um Juiz caçar um simples filhotes. No caso de

algo que não possua Posto (como um humano, um vampiro ou outra criatura sobrenatural), o Narrador pode decretar que a Gnose não é necessária ou que algum gasto é empregado para colocar peso na tarefa. Não mais do seis pontos de Gnose pode ser adicionados à adaga. Qualquer quantidade de Gnose gasta permanece na adaga até que a vítima seja morta. A adaga harmonizada pode ser colocada em uma poça d'água grande o suficiente para a adaga girar, e ela irá apontar para a direção do alvo. O alvo pode ocultar sua localização usando Dons ou outros meios sobrenaturais. Um ataque bem sucedido usando a adaga inflige níveis de dano agravado igual à quantidade de Gnose armazenada na arma, além do dano letal que a adaga em si causa. Apenas o alvo harmonizado pode ser atingido dessa maneira. Uma vez que o alvo é morto, a Gnose retorna e a adaga pode ser harmonizada novamente.

Klaive do Assassino

Nível 5, Gnose 5

A arma escolhida pelos Theurges que precisam ter um rival eliminado, essas lâminas de osso coloridas são também usadas para quietar e rapidamente destruir aqueles que provam ser difíceis de atacar diretamente. Insinuantes e mortais, klaives do assassino são facilmente escondidas nas vestes, e são bem inocentes caso os observadores não saibam pelo que procurar.

O espírito da cobra dentro da klaive permite ao possuidor gastar um ponto de Gnose para ativar uma das seguintes habilidades: se rodear com uma aura de silêncio absoluto por uma cena, mascarar seu cheiro por uma hora ou erradicar suas pegadas por um dia. A lâmina não é de prata, mas inflige um dano agravado igual à Força do portador, e a dificuldade para absorver os ferimentos de um klaive do assassino é aumentada em 1 ponto.

MET: O espírito da klaive do assassino permite o portador a fazer uma dessas três opções, após gastar uma Característica de Gnose — mascarar seu cheiro por uma hora, apagar suas pegadas por um dia ou se rodear com silêncio absoluto por uma cena. Esses efeitos são perceptíveis aos outros e podem causar comentários. A klaive inflige dano agravado.

Braceletes do Trovão

Nível 6, Gnose 9

Esse poderoso fetiche é exatamente o que seu nome diz — um par de placas de proteção para o antebraço, que estão ligados à tempestade, fundido com uma porção do próprio Avô Trovão. Existem, até hoje, apenas um par e o Margrave Konietzko os usa. Os braceletes parecem ser feitos de metal, crivado com dentes de uma criatura desconhecida. Eles são um símbolo de seu poder, mas não a fonte dele — o Margrave já derrotava seus oponentes muito antes de ter criado esses braceletes e ele irá continuar a fazê-lo caso deixe de possuir o fetiche.

Os Braceletes do Trovão possuem muitos poderes. Eles aumentam a Força do usuário em 4 pontos e o usuário pode atacar com suas garras normalmente. Se o usuário usar os braceletes para bloquear um ataque feito com uma arma de metal, ou um ataque desarmado, o agressor automaticamente sofre dois níveis de dano letal devido às descargas elétricas geradas pelos braceletes. Além disso, os braceletes dão até quanto pontos de Gnose para o usuário por dia, que podem ser usados conforme ele deseje. Por fim, o usuário dos braceletes pode gastar três pontos de Gnose para invocar um relâmpago para acertar seus adversários. Se houver nuvens tempestuosas acima, o raio vem de lá; de outra forma, ele é emitido dos próprios braceletes. Em ambos os casos, o raio causa cinco níveis de dano agravado em um único alvo, que não pode ser absorvido de nenhuma maneira.

MET: Os Braceletes do Trovão dão ao usuário a Característica Física **Feroz** x 4, mesmo se isso fizer com que ele vá além de seu máximo, e não interfere em sua habilidade de lutar com as garras. Se o usuário bloquear um ataque feito com armas de metal (até mesmo prata) ou com as mãos nuas usando os braceletes, o agressor sofre dois níveis de dano letal, causados pela descarga elétrica. Os braceletes dão ao usuário quatro Características de Gnose por dia, que podem ser usadas normalmente. Por fim, os braceletes podem invocar raios contra um alvo, depois que o usuário gastar três Características de Gnose. Se houver nuvens, o raio virá delas; do contrário, eles são emitidos pelos braceletes. Esses raios infligem cinco níveis de dano agravado.

Amuletos

Sangue do Cainita

Gnose 3

Muitos Garou se questionam como os Senhores das Sombras conseguem persistir na Europa Oriental com todas as fortalezas vampíricas que parecem dominar a área. Apesar de que muito da resposta tem a ver com as estratégias e a tenacidade dos Senhores, amuletos como esse ajudam a assegurar que os Parentes dos Senhores sobrevivam mesmo quando rodeados por Sanguessugas. Eles sobrevivem porque os vampiros aprendem a não se alimentar deles. Os vampiros nunca saberão, afinal de contas, se esse alguém possui um Sangue do Cainita.

Esse frasco de líquido doce é inútil para os Garou, mas muito valioso para seus Parentes. Qualquer humano pode beber o sangue sem nenhum malefício. Entretanto, qualquer vampiro que beber do sangue desse humano sofrerá um nível de dano agravado para cada ponto de sangue drenado do humano. O poder do amuleto leva aproximadamente um minuto para começar a manifestar, então o vampiro pode beber um pouco do sangue antes de perceber que foi envenenado. Para criar esse amuleto é necessário um frasco de sangue humano normal e um

espírito do fogo, mas é bem simples de se fazer. Os efeitos duram por uma noite após ter sido bebido.

MET: Os vampiros que beberem sangue de um humano que tenha consumido *Sangue do Cainita* sofrem um nível de dano agravado para cada Ponto de Sangue consumido. Esse dano pode ser recuperado normalmente. Os efeitos do *Sangue do Cainita* duram por uma noite após um humano o ter consumido.

Qualidades e Defeitos

Mentor / Mentor Temido

(Qualidade: 2 ou 3 pontos)

Embora os Senhores das Sombras não possam comprar o Antecedente Mentor, muitos, no entanto, recebem algum tipo de instrução antes de aprenderem a serem manipuladores efetivos. Por dois pontos, você terá um mentor como descrito no livro básico de Lobisomem, mas, independente do Posto dele, você jamais receberá mais do que instruções ocasionais. Ele jamais virá ajudá-lo, nem se responsabilizará por suas ações. Você irá servi-lo mais do que o contrário, mas se você for esperto poderá aprender mais do que sonhou ser possível. Por três pontos, seu mentor é particularmente bem conhecido e temido na sua seita (e talvez, na tribo em geral). Sua influência é tal que você ganha um dado adicional em todos os testes Sociais com Senhores das Sombras, mas você também herda pelo menos um inimigo do passado de seu mentor. Nesse caso, como no caso de um mentor normal, seu mentor não virá em sua ajuda e não pode ser chamado de amigo ou aliado. Ele é simplesmente assustador o bastante para que os outros temam você, não importando o que seu mentor acha do assunto.

MET: Por duas Características, você ganha um **Mentor**, mas as instruções dele são apenas ocasionais e você acaba servindo mais a ele do que o contrário. Por três Características, seu **Mentor** é excepcionalmente temido, e entre outros Senhores das Sombras, você ganha uma Característica bônus durante Disputas Sociais (é o famoso “Nós temos aliados poderosos — você vai se arrepender disso!”), mas você também ganha pelo menos um dos inimigos de seu **Mentor Temido**. Seu **Mentor Temido** não irá lhe ensinar mais ou vir para te ajudar — a mera presença dele em sua vida garante que a maioria dos outros não mexa com você.

Criança do Trovão

(Qualidade: 5 pontos)

Você é especialmente próximo ao Avô Trovão, a ponto de até os Theurges de sua seita o olham com inveja. Você ganha um ponto temporário de Gnose quando você sai em uma tempestade, que dura até ser usado ou até você deixar a tempestade, e você recebe um

dado a menos de dano de qualquer efeito relacionado com a tempestade ou eletricidade (mesmo se esses efeitos não puderem ser normalmente absorvidos). Você também ganha um dado adicional em todas os testes Sociais com espíritos da tempestade ou da corte do Avô Trovão (o que inclui Corvos da Tempestade, espíritos da Gralha e do Corvo, espíritos totens, e avatares do próprio Avô Trovão).

MET: Se você estiver exposto a uma tempestade, você ganha um bônus na Característica de Gnose, que pode ser gasto normalmente. Se você deixar a tempestade ou ela acabar antes que a Gnose seja usada, a Gnose é perdida. Danos baseados em tempestades ou eletricidade infligem um dano a **menos** que o normal. Você também ganha uma Característica bônus em Disputas Sociais com a corte do Avô Trovão ou espíritos da tempestade.

Salafrário (Defeito: 1 ponto)

Você é um mentiroso conhecido e ninguém confia em você a uma distância maior do que pode atirá-lo. Seja merecida ou não, você tem uma reputação de traíçoeiro e velhaco, e perde um dado de todos seus testes Sociais sempre que lidar com outros Senhores das Sombras.

MET: Você ganha a Característica Social Negativa **Inconfiável**, mas não ganha bônus por isso. Você também sofre a penalidade de uma Característica em qualquer interação social com outros Senhores das Sombras

Facilmente Amedrontado

(Defeito: 3 pontos)

Os Senhores das Sombras são atraídos por tempestades como peixes por água, mas você não consegue entender por quê, já que tempestades o assustam. Relâmpagos, trovões e totens ameaçadores como o Avô Trovão lhe dão arrepios, e você não consegue se manter calmo ao lado destas coisas. Você perde um dado de **todas** suas paradas de dados relacionadas com interação entre você e outros Senhores das Sombras, e dois dados de todas as paradas quando lidando com espíritos das tempestades e outros membros da corte do Avô Trovão. Os Senhores das Sombras o consideram fraco e covarde e não estão muito errados. Os jogadores devem pensar bem antes de escolherem este Defeito, pois ela afeta dramaticamente as suas relações com sua tribo.

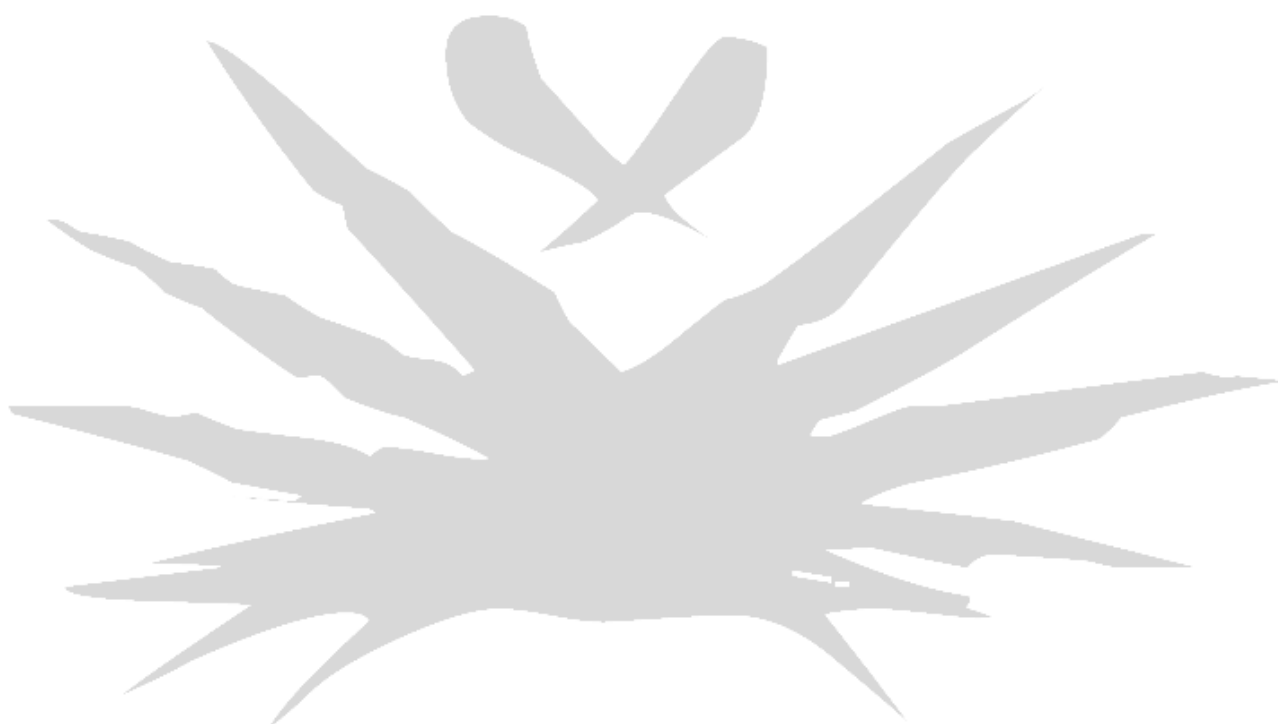
MET: Você sofre uma penalidade de uma Característica em **todas** as disputas entre você e outros Senhores das Sombras e uma penalidade de duas Características quando lidar com a corte do Avô Trovão (O Narrador decide quão grande seria a penalidade se você encontrar o próprio Avô Trovão — você pode desmaiar na mesma hora). Isso vai causar longos e complicados problemas com sua tribo, por isso pense bem antes de escolher esse Defeito.

Ingênuo (Defeito: 2 pontos)

Talvez faltem alguns parafusos na sua cabeça, ou talvez você jamais tenha aprendido a separar a realidade da ficção. Não importa por quê, você é extremamente vulnerável a mentiras sutis e meias-verdades. Você perde três dados de todas as paradas relacionadas a trapaças e subterfúgio, estando você dizendo suas próprias frágeis

mentiras ou tentando descobrir se alguém lhe diz a verdade.

MET: Você sofre uma penalidade de três Características em desafios relacionados a subterfúgio, tais como tentar descobrir se alguém está mentindo ou tentar dizer suas próprias mentiras. Você nunca pode ter a Habilidade **Lábia**.





Capítulo Quatro: Os Escolhidos do Avô

Cavaleiro de Espadas, Significado Divinatório: Um jovem homem de cabelos negros, olhos castanhos, forte e dominador, representando a habilidade e coragem. Alguém prestes a entrar precipitadamente na vida do vidente. A carta pode representar habilidade, coragem, defesa ou guerra, conflito e destruição.

— Éden Gray, *The Tarot Revealed*

Como regra geral, os Senhores das Sombras são uma tribo inclinada a fazer as coisas acontecerem, para melhor ou pior. Seus objetivos variam tremendamente de um indivíduo para o outro, é claro, mas a maioria tem os interesses de Gaia no coração, de uma maneira ou de outra. Uma constante entre eles, no entanto, é o fato de que cada um é ensinado desde sua iniciação na tribo de que os fins justificam os meios e que um objetivo nobre pode justificar praticamente qualquer sacrifício. Dessa forma, os Senhores das Sombras não possuem amigos de verdade — aqueles que eles conhecem são aliados convenientes ou simplesmente peões. Isso dá aos Senhores uma má reputação dentro da Nação Garou, já que ninguém confia que eles manterão suas palavras e a maioria acha que qualquer Senhor venderia sua mãe pelo preço certo. Apesar disso não ser o caso, muitos Senhores usam isso para alcançar seus objetivos — todo mundo sabe que um Senhor não faria algo ao menos que esse algo seja a seu favor. Mas por outro lado, se você sabe o que o Senhor quer você pode confiar nele para agir de acordo com o seu isso. Assim diz a teoria, que em troca dá poder aos Senhores sobre os outros.

Não deveria ser surpresa de que a verdade por trás da questão é muito mais complexa do que indica o estereótipo. A maioria dos Senhores *sacrificaria* quase tudo pela causa certa. Isso é verdade. Mas eles são cautelosos quanto a suas causas e tipicamente é uma causa que é importante para eles — a ambição de alcançar sua própria glória ou poder não é tão comum como os outros imaginam. Os Senhores das Sombras aceitam esse fato e são capazes de agir como uma tribo porque eles reconhecem o fato de que eles são extremamente indispensáveis na luta por Gaia. Muitos Garou estão dispostos a se sacrificarem por Gaia, mas os Senhores estão dispostos a sacrificarem os *outros* por Gaia — sacrificando partes de sua Mãe para salvá-la como um todo. Os Senhores apresentados a seguir exemplificam essa característica e são arquétipos e ícones que podem servir para inspirar os Cliaths dentre nós. É fácil condenar os Senhores e seus modos, mas quando tudo terminar nós devemos nos perguntar uma única pergunta: censuráveis eles podem ser, mas e se eles estiverem certos? Essa é a pergunta que esses dignos Garou buscam responder.

Beta Leal

Mote: Não se preocupe. Eu já cuidei de tudo.

Prelúdio: Você sempre foi curiosa, desde que você era uma filhote mamando nas tetas de sua mãe. Você sempre quis saber como funcionava o mundo a sua volta, porque as coisas eram do modo como eram e o que tudo o que você via significava no grande plano das coisas. Seus irmãos não pareciam se preocupar, assim como seus pais. Para eles, a vida era caçar comida e criar os filhos, talvez perseguir um corvo ou dois quando estiverem entediados. Nada mais importava para eles e eles não compreendiam porque você parecia querer mais.

Quando chegou sua Primeira Mudança, as coisas começaram a fazer sentido para você. Você

começou a compreender porque você se sentia tão diferente, tão mais interessada no mundo a sua volta do que o resto de sua família. Seus companheiros de matilha são invejosos quanto ao fato de sua Mudança ter sido tão mundana; todos eles tiveram que lidar com um grande trauma quando eles entraram no mundo dos Garou, mas para você foi apenas a peça final no até então enlouquecedor quebra-cabeça.

A sociedade Garou deu a você a chance de fazer muitas, muitas questões. Havia tanto para aprender e você não viveria para sempre.

E mesmo seus colegas tinham que admitir que sentem um vil sentimento de satisfação quando você consegue assustar um ancião ou dois com uma de suas perguntas. Sua curiosidade inocente, no entanto, descobriu algumas coisas que, aos jovens

SENHORES DAS SOMBRAS

Nome: _____ Raça: Lupina Nome da Matilha: _____
Toga: _____ Ancestral: Ragabash Toga da Matilha: _____
Crônicas: _____ Campo: _____ Conceito: Beta Leal

Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●○○○	Carisma: ●●○○○	Percepção: ●●●○○
Destreza: ●●○○○	Manipulação: ●●○○○	Inteligência: ●●○○○
Vigor: ●●○○○	Aparência: ●●○○○	Raciocínio: ●●○○○

Habilidades		
Talentos	Perícias	Conhecimentos
Prontidão: ●●○○○	Emp. c/Animais: ●●○○○	Computador: ○○○○○
Esportes: ○○○○○	Ofícios: ○○○○○	Enigmas: ●●○○○
Briga: ○○○○○	Condução: ○○○○○	Investigação: ●●○○○
Esquiva: ○○○○○	Etiqueta: ●○○○○	Direito: ○○○○○
Empatia: ●●○○○	Armas de Fogo: ○○○○○	Linguística: ●○○○○
Expressão: ●○○○○	Armas Brancas: ○○○○○	Medicina: ○○○○○
Intimidação: ○○○○○	Liderança: ○○○○○	Ocultismo: ●●○○○
Instinto Primitivo: ○○○○○	Performance: ○○○○○	Política: ○○○○○
Manha: ○○○○○	Furtividade: ●●○○○	Rituais: ●○○○○
Lábia: ●●○○○	Sobrevivência: ○○○○○	Ciências: ●○○○○

Vantagens		
Antecedentes	Dois	Dois
Ritos: ●●○○○	Fragueiras Fatais	
Totem: ●●○○○	Sentidos Aguçados	
	Abrir Objetos	

Renome		
Glória	Força	Utilidade
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Escotado 0 □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Machucado -1 □
		Ferido -1 □
		Ferido Gravemente -2 □
		Espancado -2 □
		Aleijado -5 □
		Incapacitado □
Honra	Amor	
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○	
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
Substância	Força de Vontade	
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
Poder		
Clith (1)		

Garou, não se esperam que saibam e como resultado você fez alguns inimigos dentro da seita. Mas isso não é nenhum problema para você — curiosidade é o que lhe conduz e se algumas pessoas não conseguem lidar com isso, você não perderá uma noite de sono por causa disso.

Conceito: Você não possui nenhum interesse real em ganhar ou exercer poder sobre os outros, o que faz com que você seja uma estranha dentro da sua tribo. Você se contenta em permanecer como o beta leal de sua matilha, sempre fazendo perguntas e percebendo o que os outros deixam escapar. Você aprendeu que algumas coisas estão fora de ordem na sua seita e você vem se perguntando como elas irão afetar o futuro de sua matilha. Não é de sua natureza questionar as posições dos outros, mas você tem plena certeza de que evitará que sua matilha sofra apenas porque algum ancião quer avançar com seus próprios planos.

Dicas de Interpretação: Tradição não significa nada para você e o cerimonial a irrita. Questiona tudo, tanto porque você deseja saber o motivo ou porque você pode escapar com perguntas. Sua curiosidade irrita seus companheiros de matilha, mas ela se provou útil o suficiente para que eles não reclamem sobre isso — muito. Fique junto de seus companheiros, mas tenha certeza que eles merecem sua crença e confiança. Se eles não merecem, você deve repensar seu lugar na matilha e na seita como um todo.

Equipamento: Roupas humanas batidas (você tende a roê-las na forma Lupina e perdida em pensamentos), lápis, bloco de notas cheio de coisas triviais.



Místico Subversivo

Mote: É inútil nos lançarmos contra a Wyrn. Nossa única esperança é tornarmos parte dela e destruí-la por dentro.

Pré-lúdio: Pelo que pode lembrar, o mundo parece fraco para você de alguma forma. Você nunca perguntou como ou porque, mas sempre suspeitou que havia alguma coisa a mais se movendo por baixo da pele do mundo e todos pareciam não se importar. Quando sua Primeira Mudança chegou, você a recebeu com algo próximo de um alívio. Finalmente agora você compreende porque você sempre se sentiu tão diferente. Entretanto, para seu pavor, aquele sentimento surreal de que algo estava fora do lugar não se foi; a estranha sensação entre você e as pessoas ao seu redor foi explicada, mas as estranhezas do mundo continuaram a persegui-lo.

Foi apenas quando os outros o integraram que você foi capaz de finalmente entender o que você sentia durante todo esse tempo. A mácula da Wyrn estava em tudo ao seu redor e você podia senti-la mesmo antes de sua Primeira Mudança. Os Garou a sua volta falavam infinitamente sobre combater a Wyrn, sobre destruir os seres corruptos e consertar o dano causado pela Wyrn, mas tudo isso parecia sem sentido para você. A Wyrn não pode ser derrotada em combate direto. Ela só pode ser enfrentada em seu interior e isso significa que você precisa entrar em suas profundezas antes de ser capaz de causar qualquer mudança duradoura.

Seus companheiros de
matilha acham que
você é louco.
Merda, toda
a sua *seita*
acha isso.



SENHORES DAS SOMBRAS

Nome: _____	Raça: Xominia	Nome da Medilha: _____
Taquidoro: _____	Aguirio: Theurge	Sistema da Medilha: _____
Crônicas: _____	Campo: _____	Conceito: Místico Subversivo

Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força ●●○○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●○○○
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●○○○
Vigor ●●○○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○

Habilidades		
Talento	Perícias	Conhecimentos
Prontidão ●●○○○	Emp. c/Animais ○○○○○	Computador ○○○○○
Esportes ○○○○○	Ofícios ●○○○○	Enigmas ●●○○○
Briga ○○○○○	Condução ○○○○○	Investigação ●●○○○
Esquiva ○○○○○	Etiqueta ●○○○○	Direito ○○○○○
Empatia ●●○○○	Armas de Fogo ○○○○○	Linguística ○○○○○
Expressão ○○○○○	Armas Brancas ○○○○○	Medicina ○○○○○
Intimidação ○○○○○	Liderança ○○○○○	Ocultismo ●●○○○
Instinto Primitivo ●●○○○	Performance ○○○○○	Política ●●○○○
Manha ○○○○○	Furtividade ●○○○○	Rituais ●●○○○
Lábia ●○○○○	Sobrevivência ○○○○○	Ciências ○○○○○

Vantagens		
Antecedentes	Dons	Dores
Fetiche ●●○○○	Aura de Confiança _____	_____
Ritos ●●●●●	Persuasão _____	_____
○○○○○	Sentir a Wyrn _____	_____
○○○○○	_____	_____
○○○○○	_____	_____
○○○○○	_____	_____

Renome	Fúria	Vitalidade
Gloria	●●○○○○○○○○○	Escoriado 0
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Machucado -1
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □		Fendido -1
		Fendido Gravemente -2
Honra	●●●●●○○○○○	Espancado -2
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Aleijado -5
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □		Incapacitado □
Substância		
●●●●●○○○○○		
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □		

Pacto	Força de Vontade	Fraqueza Tribal
Clath (I)	●●●○○○○○○○	(Opcional) ADAGA DA FALHA:
	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	-1 ponto de Renome em caso de fracasso

Mas você recentemente viu que não está sozinho em suas opiniões. Existem outros Garou, outros Senhores das Sombras, que pensam como você. Maluco ou não, a hora em que terá de decidir-se em como agir se aproxima.

Conceito: Você não tem interesse em manipular os assuntos da Nação Garou. Você está decidido a descer até as profundezas de Mafeas e ver o que há do outro lado, nada nem ninguém irá detê-lo. As coisas que você contempla o assustam muito, mas até onde você pode dizer não há outro modo de consertar as terríveis coisas que estão erradas no mundo. Você não deseja levar seus companheiros de matilha com você, uma vez que essa é uma missão que é melhor ser feita apenas por você. Então você aguarda, esperando pela oportunidade que precisa para se separar de sua matilha e embarcar em sua missão.

Dicas de Interpretação: Você é melancólico e deprimido, mas hábil nas artes místicas e ferozmente dedicado aos seus companheiros de matilha. Você tende a ponderar sobre os espíritos a sua volta e geralmente parece estar perdido em seus pensamentos. Politicagem o chateia, mas isso não significa que você não tenha conhecimento do poder ou como usá-lo. Mantenha suas idéias mais diferentes para você, já que elas tendem a preocupar seus companheiros e seus anciões. Seu objetivo é conquistar a Wyrm, não cair perante ela, e você tem que estar certo de que eles compreendam isso.

Equipamento: Mochila, fetiches, amuletos e itens de chiminagem para os espíritos.

Carrasco

Mote: Não, eu temo que já seja tarde demais para pedir por Gaia agora. Você pecou contra a Mãe e o seu julgamento é agora. Hora de expiar seus pecados.

Prelúdio: Toda sua vida você viveu dentro da seita. Na verdade, você nunca conheceu nada mais. Todas as políticas, todas as mentiras, todas as racionalizações — você já ouviu falar sobre tudo isso mil vezes. Você sempre pensou que deveria existir um modo melhor de fazer as coisas, mas era assim era a vida. Era simplesmente o seu destino, então, o que você poderia fazer?

Tudo isso mudou no dia em que encontrou um velho Theurge enterrando os restos de uma mulher humana. Você sabia o suficiente sobre o homem para adivinhar exatamente o que havia acontecido: um de seus Cliaths de estimação tinha matado a mulher por engano e o ancião estava ocultando os rastros de seu pupilo. Um nojo cresceu em você e exigiu saber o que estava acontecendo. Ele confirmou suas suspeitas e falou em manter essa questão em segredo. Naquele momento, algo dentro de você ascendeu e respondeu ao pedido dele com seu punho através do peito dele. Agora, ironicamente, você se encontrava dispondo do corpo **dele**, enquanto jurava punir todos aqueles que violassem a lei de tal maneira.

Sua paixão chamou a atenção de vários anciões, que em sua maioria, queriam vê-lo ocupado para que não interferisse nas suas próprias maquinações. Mas alguns começaram a olhar para você com interesse. Você foi colocado em uma matilha de Cliaths, muitos dos quais tinham apenas passado pela Primeira Mudança e olharam para você buscando direção e suporte. Dói para você admitir isso, mas a verdade é que você não tem muito mais experiência do que eles em combater a Wyrms. Apesar de ser tão passional quanto qualquer outro Garou ao enfrentar a Wyrms, seus interesses principais estão nos outros Garou que encontra. Poucos são tão dedicados como deveriam ser e muitos são impuros de uma maneira ou outra. Há muito trabalho a fazer, mas não há problema. Você está ávido para progredir com ele.

Conceito: Os Garou a sua volta esqueceram a intenção da Litanía e você busca lembrar a eles da pior forma possível. Transgressões menores dos sagrados mandamentos não lhe

SENHORES DAS SOMBRAS

Nome:
Jogador:
Crônicas:

Raça: Impura
Augúrio: Philodox
Campo:

Nome da Matilha:
Totem da Matilha:
Conceito: Carrasco

Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●●●	Carisma: ●●●●●	Percepção: ●●●●●
Destreza: ●●●●●	Manipulação: ●●●●●	Inteligência: ●●●●●
Vigor: ●●●●●	Aparência: ●●●●●	Raciocínio: ●●●●●

Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ●●●●●	Emp. c/Animais: ○○○○○	Computador: ○○○○○
Esportes: ○○○○○	Ofícios: ○○○○○	Enigmas: ●●●●●
Briga: ●●●●●	Condução: ○○○○○	Investigação: ●●●●●
Esquiva: ○○○○○	Etiqueta: ●●●●●	Direito: ●●●●●
Empatia: ○○○○○	Armas de Fogo: ○○○○○	Linguística: ○○○○○
Expressão: ○○○○○	Armas Brancas: ○○○○○	Medicina: ○○○○○
Intimidação: ●●●●●	Liderança: ○○○○○	Ocultismo: ○○○○○
Instinto Primitivo: ●●●●●	Performance: ○○○○○	Política: ○○○○○
Manha: ○○○○○	Furtividade: ●●●●●	Rituais: ●●●●●
Lábia: ●●●●●	Sobrevivência: ○○○○○	Ciências: ○○○○○

Vantagens		Dons	
Antecedentes	Fetche: ●●●●●	Fraquezas Fatais	
Totem: ●●●●●	Totem: ○○○○○	Raiva Primordial	
		Verdade de Gaia	

Renoque		Fúria		Vitalidade	
Glória: ○○○○○○○○○	●●●●●○○○○○	Escoriado	0 □		
Honra: ○○○○○○○○○	□□□□□□□□	Machucado	-1 □		
Subsistência: ○○○○○○○○	□□□□□□□□	Ferido	-1 □		
Força de Vontade: ○○○○○○○○	●●●●●○○○○○	Ferido Gravemente	-2 □		
Paz: ○○○○○○○○	□□□□□□□□	Espancado	-2 □		
		Aleijado	-5 □		
		Incapacitado	□		

(Opcional)
ADAGA DA FALHA:
-1 ponto de Renome em caso de fracasso

incomodam muito, mas você não irá fazer vista grossa sobre crimes contra Gaia por qualquer razão. Você tenta manter suas atividades separadas do resto de sua matilha, uma vez que não quer causar problemas a eles, mas sua memória é boa e sua força grande, assim você usa as duas para punir quem escape da justiça da seita.

Dicas de Interpretação: A lei é tudo e você não irá tolerar desvio algum. Afirme sua autoridade de qualquer meio disponível; apenas se assegure que ninguém, humano ou lupino, Cliath ou exaltados anciões, fuja da justiça de suas garras.

Fale duramente quando o assunto é a vontade de Gaia; você sabe o modo correto das coisas, e se os outros não reconhecerem esse fato cai sobre você fazê-los entender.

Equipamento: Klaive.



Negociador

Mote: Eu não acho que você entendeu, companheiro. Veja, todos aqueles aliados que você acha que tem estão no meu bolso. Todo o recurso dos quais você depende pertencem a mim. Sou eu quem está com o poder, sou quem está no comando. Então, vamos falar novamente sobre aquele favor que você vai fazer pra mim.

Prelúdio: Algumas pessoas nasceram para governar. É assim que as coisas são — aqueles que são alfas alcançam posições de poder, enquanto aqueles que não são inevitavelmente se tornam servos. É assim que sempre foi e é assim que é para ser. Você é um Garou, um da elite dominante, e nada iria agradar você mais do que ver a sua tribo dominar a Nação Garou e começar a colocar todos os não-Garou em seu devido lugar.

Os anciões da sua seita não se importam com a sua atitude. Não é nenhuma surpresa, já que eles sabem que você é uma ameaça ao poder que eles possuem. Se eles fossem tão bons quanto eles pensam ser, eles já teriam lidado com você há muito tempo, e o erro deles em não fazer isso dá a você todo tipo de idéia de como as coisas deveriam mudar na sua seita. Mas apesar de você pensar de maneiras de remover os anciões, sua preocupação primária ainda é combater a Wyrm e manter seus Parentes a salvo. Os poderosos não permanecem se eles não cumprirem com suas responsabilidades. Sua matilha também o vê com suspeita, mas é apenas porque eles não gostam de se sentirem inferiores. Você suspeita que suas habilidades os façam sentir como presas, mas você ainda não confirmou essa teoria. Isso não tem muito problema; enquanto eles obedecerem, você tem certeza de tudo continuará bem.

Secretamente, naquela pequena parte de sua mente que você se recusa a reconhecer, você sabe que uma boa porção de suas palavras são apenas isso — palavras. Você não é tão bom quanto finge ser e você sabe disso. Algum dia, se você não tiver cuidado, essa semente de dúvida vai te alcançar e te destruir. Esse é o seu maior medo e você reza constantemente para Gaia para que ninguém descubra isso.

Conceito: Você nasceu para comandar e você é muito bom nisso. Você observa o mundo a sua volta e aproveita cada oportunidade que aparece, explorando os outros de todas maneiras que puder imaginar para que você consiga acovardá-los em submissão. Sua tribo está cheia de pessoas assim e muitas delas são mais hábeis no jogo de poder do que você. Alguns assumiram para si mesmo a missão de ensiná-lo uma ou outra lição para ver se você aprende a ser humilde. Ainda não funcionou, mas você está começando a entender.

Dicas de Interpretação: Muitos Senhores acham suas bravatas impressionantes, mas você ainda não

SENHORES DAS SOMBRAS		
Nome:	Raça: Hominídea	Nome da Matilha:
Sigilo:	Augúrio: Galliard	Título da Matilha:
Crônicas:	Campo:	Conceito: Negociador
Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●●○	Carisma: ●●●●○	Percepção: ●●●●○
Destreza: ●●●●○	Manipulação: ●●●●○	Inteligência: ●●●●○
Vigor: ●●●●○	Aparência: ●●●●○	Raciocínio: ●●●●○
Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ●●●●○	Emp. c/ Animais: ○○○○○	Computador: ○○○○○
Esportes: ●●●●○	Ofícios: ○○○○○	Enigmas: ○○○○○
Briga: ○○○○○	Condução: ○○○○○	Investigação: ○○○○○
Esquiva: ○○○○○	Etiqueta: ●●●●○	Direito: ○○○○○
Empatia: ○○○○○	Armas de Fogo: ○○○○○	Linguística: ○○○○○
Expressão: ●●●●○	Armas Brancas: ○○○○○	Medicina: ○○○○○
Intimidação: ●●●●○	Liderança: ●●●●○	Ocultismo: ○○○○○
Instinto Primitivo: ○○○○○	Performance: ●●●●○	Política: ●●●●○
Manha: ○○○○○	Furtividade: ○○○○○	Rituais: ●●●●○
Lábia: ●●●●○	Sobrevivência: ○○○○○	Ciências: ○○○○○
Vantagens		
Antecedentes	Dons	Dons
Recursos: ●●●●○	Comunicação Telepática	
Ritos: ●●●●○	Persuasão	
	Aproveitar a Vantagem	
Reputação		
Glória	Fúria	Utilidade
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	Escoriado: <input type="checkbox"/>
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Machucado: <input type="checkbox"/>
		Ferido: <input type="checkbox"/>
		Ferido: <input type="checkbox"/>
		Escorrido: <input type="checkbox"/>
Honra		
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
Submissão		
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
Poder		
Clath (1)	Força de Vontade	
	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	
	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	

aprendeu a respeitar os melhores do que você. Do seu ponto de vista, o melhor que uma pessoa pode conseguir é ser igual a você.

Trate todo mundo a sua volta como se fossem inferiores e incompetentes — é uma boa aposta de que eles normalmente o são. Lembre seus companheiros de matilha e seus anciões do poder que você possui a cada chance, uma vez que é importante que eles sempre percebam com quem estão mexendo.

Equipamento: Terno sob medida, carro caro, telefone celular, lista de contatos, computador portátil com muitos segredos sujos.

Caçador da Wyrn

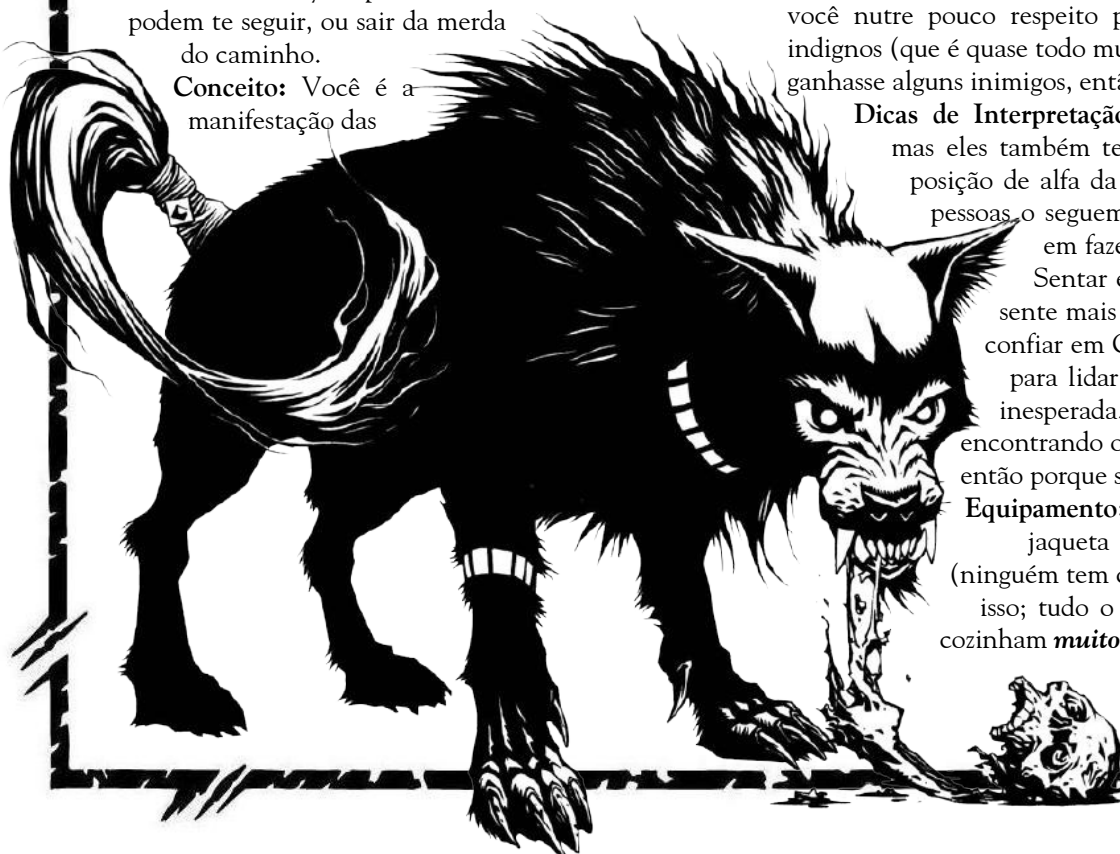
Mote: Oh, não se preocupe, meu caro amigo. Logo você estará de volta à Malfeas, onde você pertence.

Prelúdio: O espírito da tempestade corre em suas veias, e ele deixa sua vida bastante infernal. Você tem... problemas de controle da raiva, digamos assim, desde que você era criança e eles apenas pioraram à medida que você crescia. As coisas ficaram mais fáceis quando outros da sua espécie te encontraram depois da sua Mudança e explicaram a você quem você é e porque você sentia o que sentia. Você aprendeu que era um Ahroun, um guerreiro, criado para lutar por Gaia e destruir aqueles que caçam Suas criações. Você aprendeu que você era filho do Avô Trovão e que sua fúria comandava seu sangue. Mais importante você aprendeu que você estava entre os maiores de sua espécie, um guerreiro que provou o poder e aprendeu como usá-lo para esmagar os outros.

Quando os Garou de sua seita viram o poder que você possuía, eles viram isso como um sinal que algo bom aconteceria para a seita. Você justificou a crença deles durante seu Ritual de Passagem, quando você liderou o ataque para destruir um ninho de vampiros. Ninguém havia se tornado um Garou tão bem quanto você e sua impetuosidade gratificou e assustou seus anciões. Você havia provado o poder e isso apenas serviu para alimentar sua ambição. Logo você tinha seus olhos na liderança da matilha e que sabe aonde você chegaria a partir dali?

Seus anciões vêm potencial em você e isso os assusta. Eles esperam que você continue como um peão útil, mas eles temem que você rapidamente fique poderoso demais para ser controlado e isso faz com que eles se sintam vulneráveis. Eles estão pensando pequeno. Por que se importar com uma seita quando regiões inteiras podem ser suas? Se você vai esmagar a Wyrn, você tem que abrir caminho e *fazer* isto. Do seu ponto de vista, as políticas e as disputas podem ir se ferrar — você tem servos da Wyrn para destruir e todos a sua volta podem te seguir, ou sair da merda do caminho.

Conceito: Você é a manifestação das



SENHORES DAS SOMBRAS

Nome:	Raça: Xominidea	Nome da Matilha:
Signador:	Assinatura: Ahroun	Totem da Matilha:
Crônicas:	Campo:	Conceito: Caçador-da-Wyrm

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força ●●●●○	Carisma ●●○○○	Petecção ●●○○○
Destreza ●●●●●	Manipulação ●●●●●	Inteligência ●●○○○
Vigor ●●●○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○

Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimentos
Prontidão ●●○○○	Emp. c/Animais ○○○○○	Computador ○○○○○
Esportes ○○○○○	Ofícios ○○○○○	Enigmas ○○○○○
Briga ●●●●○	Condução ○○○○○	Investigação ●●○○○
Esquiva ●●●○○	Etiqueta ●●○○○	Direito ○○○○○
Empatia ○○○○○	Armas de Fogo ●●●○○	Linguística ○○○○○
Expressão ○○○○○	Armas Brancas ●●●○○	Medicina ●○○○○
Intimidação ●●●○○	Liderança ●●○○○	Ocultismo ○○○○○
Instinto Primitivo ●●○○○	Performance ○○○○○	Política ●●○○○
Manha ○○○○○	Furtividade ○○○○○	Rituais ○○○○○
Lábia ●●●●●	Sobrevivência ○○○○○	Ciências ○○○○○

Vantagens

Antecedentes	Dons	Dons
Fetiche ●●●○○	Toque da Queda _____	
Recursos ●●●○○	Fraquezas Fatais _____	
○○○○○	Mestre do Fogo _____	
○○○○○	_____	
○○○○○	_____	
○○○○○	_____	

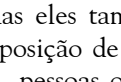
Adversidades

A. Renome	A. Virtú	A. Vítimas
Cólera	● ● ● ● ● ● ● ●	Escortado 0 <input type="checkbox"/>
● ● ● ● ● ● ● ●	□ □ □ □ □ □ □ □	Machucado -0 <input type="checkbox"/>
□ □ □ □ □ □ □ □		Ferido -1 <input type="checkbox"/>
		Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
Honra		Espancado -2 <input type="checkbox"/>
● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	Incapacitado <input type="checkbox"/>
Sobrevivência		
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		
□ □ □ □ □ □ □ □		

Forças

Força de Vontade	Fraqueza Total
● ● ● ● ● ● ● ●	(Opcional)
□ □ □ □ □ □ □ □	ADAGA DA FALHA:
	-1 ponto de Renome em caso de fracasso

vontades de Gaia e da fúria do Avô Trovão e nada pode ficar em seu caminho. Os Senhores das Sombras que você conheceu acham que você se parece mais com um Fenrir do que com um “verdadeiro” Senhor das Sombras e eles não estão muito errados. Sua força e sua fúria são assustadoras e elas combinam com uma mente verdadeiramente perturbada para produzir uma força da natureza que até mesmo guerreiros veteranos acham impressionante. Com força e poder veio a arrogância e você nutre pouco respeito por aqueles que você julga indignos (que é quase todo mundo). Isso fez com que você ganhasse alguns inimigos, então é melhor ser cauteloso.



Dicas de Interpretação: Sua matilha teme você, mas eles também te respeitam. Sua ascensão à posição de alfa da matilha é uma certeza e as pessoas o seguem porque você é muito bom em fazer que as coisas sejam feitas. Sentar e analisar o chateia; você se sente mais confortável em agir *agora* e confiar em Gaia para te dar a inspiração para lidar com qualquer complicação inesperada. Já que todo plano acaba encontrando o inimigo de qualquer forma, então porque sentar e discutir detalhes?

Equipamento: Mochila, adaga de dente, jaqueta de artilharia, lança-chamas (ninguém tem certeza onde você conseguiu isso; tudo o que sabem é que vampiros cozinham *muito* bem) e um sorriso cretino.

Senhores das Sombras

Notáveis

Pavel começa seus últimos contos da noite:

Rugido do Trovão

O nascimento de um Impuro é sempre uma tragédia, mas algumas vezes traz consigo a chegada de algo muito, muito pior. Esse foi o caso de Rugido do Trovão, um Impuro tão grande que seu nascimento matou a sua mãe. Apesar dele à primeira vista parecer normal para um Impuro — ele não tinha nenhuma deformidade aparente e, a não ser por seu tamanho, parecia normal em todos os aspectos — a natureza de sua maldição tornou-se aparente mais tarde em sua vida. Ele era uma criança calma e tinha um perfeito controle de sua fúria, mas ele tinha acesso de loucuras sem nenhuma causa aparente. Alguns suspeitavam que ele fosse uma criatura da Wyrn, mas não. Ele era apenas um Impuro e um que assustava até mesmo os mais bravos Ahroun de sua seita.

Rugido do Trovão tinha, na maioria das vezes, uma personalidade notavelmente calma. Era dito que ele era difícil de se provocar, mesmo nas condições mais extremas e salvou sua seita da invasão da Wyrn mais de uma ocasião. Seu autocontrole, entretanto, tinha outro lado; o controle que ele exercia podia ser liberado à vontade, resultando em frenesim que o faziam ainda mais assustador. Alguns Garou estão à mercê de sua fúria, mas não Rugido do Trovão; sua fúria estava firmemente sobre controle. Era apenas sua mente que escapava de sua prisão ocasionalmente. Veja, ele sofria de uma loucura que o torna obsessivo com uma vítima e era apenas questão de tempo antes que essa obsessão encontrasse um alvo.

A dor em saber que ele matou sua mãe foi o início da obsessão; ninguém aceita facilmente o fato de responsável pela morte de alguém querido e Rugido do Trovão não era uma exceção. Mas quando ele aprendeu as circunstâncias que conduziram o seu nascimento e da lei da Lítania que o proibia, ele começou a compreender a blasfêmia que era sua existência. Ele poderia ter terminado com ela, claro, mas isso era muito simples. Isso não reparava qualquer erro que ele já havia feito e isso não beneficiava o mundo como um todo. Não, Rugido do Trovão escolheria um modo diferente de pagar por seus pecados. Ele faria com que todos os transgressores, como seus pais, pagassem o preço por sua falta de visão. Ele iria, na verdade, destruir aqueles que ousavam violar os mandamentos da Lítania.



Claro que, até mesmo no século XII, o mundo era um grande lugar. Rugido do Trovão sabia que ele tinha muito a fazer. Mas estava tudo bem; isso deu a ele uma missão na qual focar e colocar as coisas no lugar certo. Ele começou aprendendo tudo que podia sobre as leis da Lítania. Isso foi uma tarefa difícil, tanto devido ao fato de que a informação que ele buscava era tipicamente reservada aos anciões quanto devido ao infame status de seu nascimento. Mas ele insistiu e sua natureza genial eventualmente venceu os anciões. Eles não sabiam por que ele queria tanto aprender essas coisas, mas eles não se importaram; eles simplesmente atribuíram isso a sua natureza Philodox.

Rugido do Trovão aprendeu outras coisas também. Ele usou seu grande tamanho e sua habilidade de caminhar entre os humanos para aprender todas as artes de cutelaria, para que ele pudesse fazer para si mesmo um grande machado de prata. Certamente que foi uma tarefa dolorosa, mas sua obsessão o manteve na forja até que seu trabalho estivesse completo. Ele o usou, primeiramente, para acabar com seus inimigos, vampiros e Garou, e os poucos que se opuseram a ele. Foi só quando ele havia completado suas buscas mais eruditas que ele virou seu machado para seu verdadeiro propósito.

Quando o gigantesco Garou se virou contra seus companheiros, o choque e terror deles os deixaram mal

equipados para apreciar quão maravilhoso um executor na forma Crinos, de 3 metros e meio de altura e uma tonelada, portando um grande machado de prata pode ser. Citando passagens da lei da Lítania, ele partiu para cima de sua seita, matando todos aqueles que ele achava indignos. Com os sobreviventes aterrorizados, ele se mudou, indo visitar outras seitas Garou para que ele pudesse farejar os indignos dentre eles. Ninguém estava a salvo de seu olhar observador e logo ele se tornou um dos Garou mais temidos de toda a Europa.

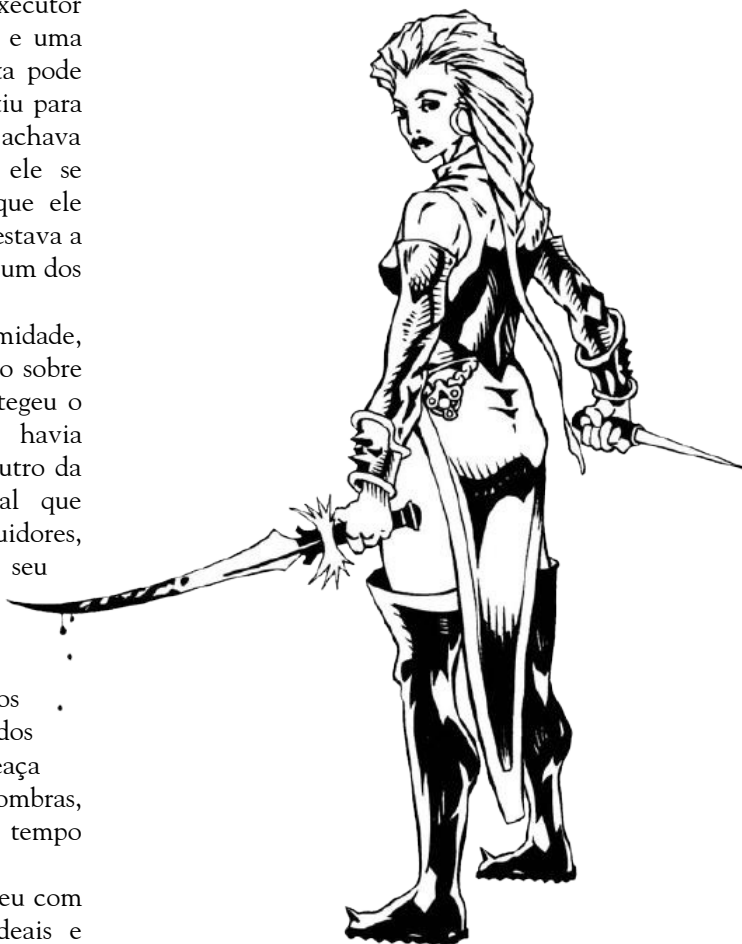
Mesmo quando tomado pela sua deformidade, Rugido do Trovão era completamente escrupuloso sobre manter a integridade da Lítania. Ele sempre protegeu o Véu e nunca feriu um Garou que não havia intencionalmente violado um mandamento ou outro da Lítania. Foi essa sua união leal a um ideal que eventualmente cercou Rugido do Trovão de seguidores, outros Senhores das Sombras que apreciavam seu fanatismo. Alguns buscavam usar os ideais dele para seus próprios fins, mas ele não queria isso; esses indivíduos egoístas conheciam seu machado, um atrás do outro. Apenas os puros eram permitidos de permanecer a seu lado, e muitos estudiosos dos Senhores das Sombras desconfiam que era a ameaça da vingança deles que manteve os Senhores das Sombras, e todos os Garou da Europa, sãos durante muito tempo do século XII.

O fanatismo de Rugido do Trovão não morreu com ele, claro. Seus seguidores preservaram seus ideais e continuaram seu trabalho e continuam a fazê-lo até os dias de hoje. Eles são, todos eles, Philodox, e são conhecidos ao redor do mundo como os Juízes do Destino.

A Dama de Ferro

As guerras e o caos associados com o reinado de Vlad Dracul na Valáquia do século XV levaram até muitos eventos inesperados, mas alguns foram chocantes até mesmo para os padrões Garou. Um de tais eventos foi o estupro de Celestina Gregoras, conhecida como Celestina, a Brava, Vigia da Seita do Céu Noturno. É difícil de se imaginar um Garou estuprando o outro, mas aqueles eram tempos insanos e o assaltante de Celestina sucumbiu à sua loucura completamente, cometendo esse e outros atos depravados antes que fosse exterminado. Para o pesar de Celestina, o crime de seu agressor gerou frutos e ela deu a luz a uma impura alguns meses depois.

Como todos os impuros, a criança de Celestina era longe de ser normal. Entretanto, em grande contraste com a maioria dos impuros, o bebê não tinha nenhuma deformidade física; ela era, na verdade muito bonita de se olhar. O problema estava em sua **presença**. Todos os Garou incomodam os humanos em um grau maior ou menor; o efeito é ampliado naqueles que são abençoados com uma grande Fúria. Mas no caso da jovem Sonja, o



efeito tanto em humanos quanto em Garou fazia até mesmo os mais bravos dos Ahroun parecerem adestrados em comparação a ela. A seita votou por destruir a criança, mas Celestina estava decidida: ela não se importava que a existência de sua filha fosse uma violação da Lítania, nem que seus companheiros de seita olhassem com terror toda vez que a criança fosse trazida para o local. Ela iria criar a criança e se alguém tentasse tomar a criança ela iria rasgá-lo em pedaços.

Apesar dos maiores esforços de Celestina, Sonja teve uma infância miserável. Ninguém confiava nela e até mesmo sua mãe a temia. Nenhum espanto, então, que ela desenvolvesse uma personalidade severa e insular. Miserável como ela era, entretanto, não tinha nenhum desejo de morrer nas garras dos vampiros. Então foi ao que ela provou seu valor, enfrentando meia dúzia de agressores durante um dos incessantes ataques dos vampiros. Com os corpos dos Sanguessugas à sua volta, seus críticos não tinham escolha a não ser aceitá-la; ela era muito valiosa para ser ignorada.

A controversa aceitação foi a porta aberta que Sonja precisava para integrar a sociedade dos Senhores das Sombras. E ela o fez: ela já havia provado ser uma

guerreira competente, mas ela também descobriu que ela era uma líder efetiva. Ela aprendeu a usar sua aura de medo como sua vantagem, combinando com seu cabelo prateado e olhos negros para criar uma personalidade implacável. Seus companheiros a temiam, mas também a obedeciam, principalmente quando suas táticas contra os Sanguessugas se provaram úteis. O medo deu lugar à admiração enquanto ela se provava hábil na arte da criação de fetiches; os Senhores das Sombras têm que agradecer a ela pelo amuleto Sangue do Cainita, que salvou milhares de vidas de nosso Povo nos séculos que se seguiram.

Em seus últimos anos, Sonja se tornou a Vigia da Seita do Céu Noturno e seu punho de ferro conseguiu manter a seita a salvo durante alguns dos tempos mais difíceis da Valáquia. Ela eventualmente caiu em batalha contra os Sanguessugas, acertada por um de seus magos profanos, mas não antes dela destruir alguns dos guerreiros mais poderosos. Ela é lembrada hoje com a maior honra que um impuro pode receber, e serve como um exemplo do que pode ser conseguido até mesmo quando o mundo está contra você.

Presa-Negra

Quando os humanos caçam lobos, seja por que os lobos ameaçam suas vidas ou simplesmente porque querem, os lobos tipicamente são incapazes de responder. Eles correm ou caem presas da malícia humana. Quando o lobo em questão é um Garou, entretanto, ele tem uma terceira opção — ele pode atacar. Foi isso que o grande lupino conhecido como Presa-Negra escolheu fazer, assim ele reina em infâmia como um dos maiores assassinos dos Senhores das Sombras de todos os tempos.

Presa-Negra nasceu em Vivarais, Auvergne na França em 1762. Ele e sua matilha estavam constantemente em conflitos com a humanidade, uma vez que eles comiam os animais domésticos dos humanos, o que levou os humanos a caçar os lobos. Quando Presa-Negra passou pela sua Primeira Mudança, entretanto, aprendendo assim sobre sua herança de Senhor das Sombras e o que isso significava, ele aprendeu a pensar nos humanos como mais do que simples predadores. Ele aprendeu a pensar neles como suas presas.

Não é segredo que muitos Senhores das Sombras estavam entre os Garou menos satisfeitos com os termos do Pacto. Eles eram, na verdade, fortemente a favor da continuação do Impergium sem discussão, do impiedoso controle da humanidade e da limitação dos números dos humanos. Enquanto a maioria dos Senhores era esperta o suficiente para perceber que tentar tal tarefa era um ato tolo — porque era contra a vontade de Gaia e porque fazer isso iria apenas piorar as relações entre humanos e lobos — Presa-Negra não sofria de tais inibições. Humanos eram vermes do ponto de vista dele e jurou exterminá-los assim como tentavam exterminar os lobos.

A trilha de sangue de Presa-Negra começou em Vivarais, onde ele exterminou uma dúzia de humanos no período de uma semana. Ele não estava sozinho em sua arruaça; dois grandes Parentes o acompanhavam, gigantescos lobos negros que sentiam ódio e nenhum medo dos humanos. Dois meses depois de sua matança começar, o trio se moveu para Gevauden e foi lá que a matilha começou a caçar humanos com um empenho que deixaria os Garras Vermelhos orgulhosos. Durante o curso dos três anos que passaram eles mataram muito mais de uma centena de humanos, transformando-os uns dos maiores assassinos seriais que a Nação Garou já conheceu.

Os Senhores das Sombras, claro, não tinham outra escolha além de caçá-lo. Suas ações ameaçavam rasgar o Véu em pedaços e os humanos já tinham muitas razões para caçar e matar os lobos europeus. Mas Presa-Negra conhecia a área muito bem e provou ser bastante esquivo. Além disso, ele não estava sozinho em sua tarefa; um bom número de outros Garou, Senhores das Sombras e Garras Vermelhas, ajudou e cooperou com o



lupino fugitivo, dando a ele abrigo para que seus perseguidores falhassem em sua missão. Claro que o fato dele poder andar como um homem ajudou; afinal de contas, seus perseguidores estavam procurando por um lobo, não um humano.

Esperto como era, a carnificina de Presa-Negra não podia continuar para sempre. Os humanos têm seus limites e quando eles optam por revidar eles se transformam em inimigos espertos e perigosos. O Rei Luis XV enviou dúzias de homens para encontrar o lobo comedor de homens e em Setembro de 1765, um dos Parentes de Presa-Negra foi morto por Antoine de Beauterne, um grande caçador de lobos e carcereiro do rei. Quando a notícia se espalhou, a matança de Presa-Negra continuou sem parar. Dois longos anos depois, em 18 de Junho de 1767, um fazendeiro local chamado Jean Chastel colocou uma bala de prata no peito de Presa-Negra, acabando com seu reinado de terror para sempre. Chastel era nosso Parente, ele e um bom número de outros locais organizaram um grupo de caçada para rastrear o último dos Parentes de Presa-Negra. Os esforços desse grupo foram bem sucedidos; o companheiro de Presa-Negra foi morto uma semana depois, acabando com uma lenda que assombra os Senhores das Sombras desde então.

Evelyn Constantine

Nascida de uma rica família de negócios em Nova Iorque, Eve Constantine se tornou uma negociadora de admirável habilidade muito antes de saber qualquer coisa sobre sua herança como Senhora das Sombras. Ela cultivou um gosto por subterfúgios enquanto fazia sua MBA na universidade de Harvard e conseguiu usar uma combinação de astúcia, charme físico e impiedosidade política para colocar todos os associados dos negócios de seu pai em seu bolso. Mais um pouco de manipulação levou seus irmãos a cair em desgraça aos olhos do pai, deixando apenas a ela sua fortuna considerável.

Eve se tornou ainda mais intimidadora quando ela passou pela sua atrasada Primeira Mudança. Ela se adaptou à sociedade dos Senhores das Sombras como um peixe na água e rapidamente conseguiu angariar uma considerável base de poder para si mesma dentro da tribo. Sem estar impressionada com o que ela considerava uma ênfase exagerada naquele “*non-sense* espiritual”, Eve focou toda sua atenção em conseguir mais e mais poder para si, para melhor esmagar seus rivais e fazer seus inimigos sofrerem. Ela se tornou, em resumo, uma típica Senhora do Cume, consumida pelo desejo de poder a um ponto onde todo o resto do mundo à sua volta era sem sentido para ela.

Se isso fosse tudo sobre seu conto, eu não iria me incomodar em relatá-lo. Mas algumas coisas começam pequenas.

A história começou com um antigo rival, um vampiro que Eve havia humilhado anos atrás. Nós optamos por não lembrarmos seu nome, pois isso daria a ele um respeito não merecido. Esse vampiro entrou no conto por colocar em ação um intrincado plano de vingança destinado para destruir completamente a família de Eve e seu modo de vida. Para começar, ele corrompeu um dos poucos amigos reais que Eve tinha no mundo, uma mulher que estava sempre a seu lado, apesar da natureza insensível de Eve. Eve foi forçada a destruir sua melhor amiga, e ela jurou vingança. Mas seu rival, o vampiro, já havia decidido afiar suas armas. Ele chamou um dos mais antigos inimigos de nossa tribo, um demônio e assassino do Velho Mundo, um vampiro ancião de grande astúcia e crueldade — Vladimir Rustovitch.

Rustovitch entrou no jogo matando o pai de Constantine, enquanto o sanguessuga menor sabotava uma de suas mais lucrativas companhias. Despreparada para enfrentar dois demônios com tamanho poder de uma única vez, Eve se voltou para sua seita pedindo auxílio. Foi aí que tudo mudou. Eve estava acostumada com traições e ela esperava encontrar isso por aqui; muitos de seus companheiros de seita iriam achar sua queda prazerosa, mas a chance de jogar um rancor secular sobre o odiado Rustovitch era muito grande para ser deixada de lado. Eles se aliaram a ela, dando a Eve a chance necessária para se redimir. Era uma oportunidade que ela não deixaria passar.

Individualmente, os Senhores das Sombras são mestres da manipulação. Eles não se sentem em casa entre os humanos como os vampiros e Andarilhos do Asfalto se sentem, mas eles ainda são capazes o suficiente para que eles possam exercer uma considerável influência na esfera humana. Mas quando eles trabalham juntos, é algo impressionante de se presenciar. A seita de Eve cobrou favores por todos os lados, convocando aliados por todo o estado em sua missão de destruir Rustovitch e o ser desprezível que havia o conjurado. A guerra custou a vida de meia dúzia de anciões Garou e heróis, mas Rustovitch, o Açogueiro estava finalmente morto.

E o pretendo vampiro aristocrata que começou com tudo? Ele agora reside no porão de Eve com uma estaca em seu coração e nenhum sangue em seu estômago. Sua morte vai levar muito, muito tempo, e Eve irá saborear cada minuto.

Os motivos e objetivos de Eve mudaram substancialmente desde o final de sua guerra com o par de vampiros. Em adição à mudança de sua atenção para anular vampiros especificamente, ao invés de apenas angariar poder, Eve também começou a investigar as atividades da Pentex e suas companhias subsidiárias. O que ela descobriu a repugnou, e ela está fazendo tudo o que pode para levantar capital a um ponto onde ela possa confrontar os negócios da Wyrn, enfrentando-a



diretamente. Sua estrela ascendeu nos círculos de Senhores das Sombras, a um ponto onde o Margrave a contactou na esperança de seduzí-la a levar alguns de seus interesses comerciais para a Europa Oriental. Isso ainda não é prático o suficiente para ser utilizado agora, mas Eve está trabalhando para que isso aconteça. Quando isso acontecer, o Margrave não poderá mais ser parado.

Sussurros na Escuridão

A maioria dos Garou reconhece a necessidade de combater a Wyrn de uma maneira ou outra, e fazem o que podem para manter a fera ao longe. A maioria dos Garou também pensa que seu modo de fazer isso é o modo correto e tentam convencer e coagir outros Garou a seguir seu exemplo. Muitos poucos Garou, entretanto, possuem a coragem de atacar o coração da Wyrn sozinho, desprovidos de matilha ou Parentes, desconhecidos e não apreciados, destinados a serem esquecidos mesmo se conseguirem. Sussurros da Escuridão é um desses Garou.

Sussurros tornou sua presença conhecida muitos anos atrás, quando ele apareceu em uma seita de Fúrias Negras e descreveu a estrutura de uma Colméia dos Dançarinos da Espiral Negra próxima, com detalhes intrincados. Ele disse que planejava destruir a Colméia,

mas que o plano tinha mais chances de ser bem sucedido se a seita consentisse em ajudá-lo. Enquanto as atordoadas Fúrias ouviam, ele disse a elas como ele iria sabotar a segurança da Colméia, deixando para as Fúrias uma abertura para destruir os Dançarinos que por tanto tempo as incomodaram. Depois de alguma confusão, as anciãs da seita decidiram checar a história do visitante. Honrando sua palavra, Sussurros golpeou duramente a Colméia dos Dançarinos, deixando as Fúrias para derrubá-la. Para a confusão delas, entretanto, o misterioso Garou que abriu para elas a porta não podia ser encontrado. Uma das Fúrias viu rapidamente um flash dele durante a batalha, mas ele não pôde ser encontrado após a destruição da Colméia. Ele havia partido, com sua tarefa completada.

Nos meses que seguiram, Sussurros seguiu o mesmo padrão com outras seitas ao redor do mundo. Ele aparecia, relatava algumas importantes informações sobre uma ameaça que a seita enfrentava, infiltrava-se na fortaleza do inimigo e a destruía por dentro. Quando o serviço estava feito, ele desaparecia sem nenhum vestígio. À medida que os Garou ao redor do mundo começaram a investigar sobre as atividades do esquivo Garou, eles encontraram apenas uma coisa da qual podia ter certeza: Ele era um filho do Trovão e isso fazia dele um Senhor das Sombras.

À medida que evidências começaram a fluir, investigadores Senhores das Sombras começaram a unir as peças. O misterioso Garou aparecia à noite e usualmente falava em baixo tom, ao ponto de um investigador dar a ele o nome de “Sussurros na Escuridão”. Ele preferia a forma lupina, o que sugere que ele tenha nascido como lobo, e suas táticas só podem ser de um Ragabash. Ele parece ser um mestre dos disfarces — uma matilha de Roedores de Ossos diz que ele assumiu a forma de uma Abominação da Wyrn (completa, incluindo a mácula) para infiltrar um ninho de fomori e não há razão para duvidar da palavra deles uma vez que as outras histórias batem. Por fim, seu *modus operandi* indica que ele é um Iluminado, o que explica sua linha independente. O que não explica é o maldito sigilo ao redor de cada movimento seu; os Dons que ele usa só são disponíveis para aqueles de posição significativa entre os Senhores das Sombras e esse Garou é tão sigiloso que ninguém sequer sabe seu nome! Os espíritos devem saber de suas façanhas, mas para eles manter a boca fechada sobre tal assunto é imprescindível.

Suas misteriosas atividades à parte, poucos podem negar o impacto de Sussurros na Escuridão na tribo. Muitos Senhores se sentem envergonhados pelas ações dele, uma vez que ele claramente não está interessado nem em poder pessoal e nem em renome em meio à tribo. É como se ele tivesse suporte de um modo ou de outro, já que nenhum Garou, nem mesmo um Iluminado, pode operar independentemente e aprender os truques que Sussurros aprendeu. Isso tem feito os Juízes do



Destino se questionarem de como lidar com o problema; é bom que Sussurros esteja levando a destruição das fortalezas dos inimigos por todos os lados, mas o fato de que ele está fazendo isso sem auxílio é de alguma forma preocupante. Além disso, se ele está agindo sem ajuda do resto da tribo, o que impediria um Senhor das Sombras errante de fazer a mesma coisa — com intenções muito mais malevolentes? Os Juízes não podem se permitir ser despreocupados sobre essa questão, e como eles vão optar por lidar com ela pode ter sérias repercussões na tribo como um todo.

Miguel Gutierrez

O manto de poder associado com ser um Senhor das Sombras Theurge é difícil de suportar. Os líderes esperam que você prediga o futuro, os companheiros de matilha pedem conselhos místicos a você e todos o enxergam com suspeita e um olhar apurado para traição. Assim são as coisas, e Miguel Gutierrez as compreendia. Ele era, no entanto, bastante incomum dentre os Senhores das Sombras pelo fato dele não possuir um apreço pelas recompensas que o poder pode trazer. Para ele era apenas baboseira e isso fez dele um pária social mesmo antes de sua vida *realmente* começar a divergir da normalidade.

O mais novo de seis crianças, Miguel nasceu em Guadalupe, México. Além de ser um subúrbio de Monterrey, Guadalupe é também um pulo do maior parque nacional do México, Cumbres de Monterrey, e foi lá que Miguel passou muito de seu tempo enquanto

crescia. Ele era muito pobre, mas isso nunca o impediu de apreciar o mundo a sua volta e seu lugar nele. Essa perspectiva abrandou a fúria associada com sua Primeira Mudança, que foi muito menos violenta do que para a maioria dos Garou e emergiu do ordálio como se tivesse experimentado um despertar espiritual. Essa circunstância incomum, junto com o temperamento que a acompanhava, foi suficiente para fazer de Miguel um Theurge digno de algum atenção. Entretanto, foi sua habilidade de canalizar seus antepassados que fez dele tanto um peão como um revolucionário dentro de sua própria seita.

Os espíritos falam em várias línguas e Miguel descobriu que era difícil compreender o que eles queriam dele. Um espírito em especial, um Garou com pêlo negro embranquecendo com a idade, era particularmente perturbador. Esse Garou forçou Miguel a testemunhar uma cena de eras passadas, na qual a fera desmembrava um grande morcego sem parar. A culpa associada com essa visão era insuportável e Miguel não conseguia compreender. Levado próximo à loucura pelas visões do espírito, o jovem Theurge tomou uma busca Umbral para encontrar a fonte da culpa de seu ancestral. Ele investigou as ruínas do México, e aprendeu tudo o que podia sobre as pessoas da visão. O que ele encontrou o surpreendeu: o espírito era um Garou chamado Garra-Negra-da-Vingança e ele foi o Garou cujas garras mataram o último Camazotz.

Os anciões de Miguel ficaram chocados com esses eventos, já que ninguém da família de Miguel havia tido contato com o espírito de Garra-Negra-da-Vingança no passado. Só isso já fazia do evento algo impressionante, e os líderes da seita ordenaram que Miguel investigasse a questão a fundo para que ele pudesse determinar como melhor lidar com a situação. Refletindo, Miguel encontrou um único meio de resolver o problema: ele tinha de conseguir uma audiência com o Morcego, o patrono caído dos Camazotz, e colocar o espírito de seu ancestral para descansar de uma vez por todas. O único modo de fazer isso, claro, era viajando até Malféas, uma jornada de fato arriscada.

A matilha de Miguel, para não falar de sua seita, achou a idéia um absurdo. Tal jornada era completamente tola, e eles teriam que encontrar um outro modo de aquietar o espírito sem descanso. Mas Miguel era mais inflexível do que eles imaginavam; a força de sua vontade era tão grande, e sua recusa de mudar seu plano, mesmo nos mínimos detalhes, por fim encheram a paciência de seus companheiros de seita. Os anciões tiraram seu corpo fora da questão, mas, sua matilha permaneceu do seu lado, tamanha era a fé deles nas visões de Miguel. E foi assim que eles viajaram até Malféas.

Nenhum membro da matilha de Miguel falará da viagem, ou da audiência deles com o Morcego no fim da jornada. Tudo que se sabe é que Miguel saiu da experiência como um poderoso Theurge, que sua matilha estava abatida pela experiência, e que o Morcego agora os servia como o totem da matilha. A seita da matilha teve seu nome alterado para a Seita da Mãe Terra, e aqueles que não aceitaram as revelações de Miguel foram pedidos para sair. Em tempo, Miguel virou os dons únicos de seu patrono contra os servos da Wyrn, despedaçando os vampiros Sabá que perambulavam as cidades e os interesses corporativos que assolavam o México e o sul dos Estados Unidos com fervor equivalente.

O que aconteceu com Miguel e sua matilha, e o que isso significa, é uma questão de grande controvérsia dentro da tribo dos Senhores das Sombras. Miguel não fede à Wyrn, e nem seu cheiro está de alguma forma mascarado. Ele é de Gaia, e sempre foi. Entretanto, Morcego não foi redimido; ele ainda é um totem caído, ainda que agora aparentemente possua aspectos tanto de Gaia com da Wyrn. A significância final desses eventos, tanto para Miguel quanto para os Garou em geral, ainda será descoberta.

Imagem: Miguel é um jovem Mestiço indescritível, com dezessete anos de idade. Ele veste tão bem quanto pode, mas devido seus fundos limitados normalmente não é nada impressionante. Miguel normalmente tem uma expressão séria e suas atormentantes experiências na Umbra fizeram com que ele assumisse seu papel como Theurge e um sério devoto do Morcego. Ele é um lobo mexicano magro quando assume sua forma lupina e é especialmente pequeno em sua forma Crinos — apenas 2,5 metros e 150 quilos.

Dicas de Interpretação: Você costumava ser uma criança de bem com a vida, fascinado pelo mundo à sua volta. Essa parte de você ainda permanece, mas foi obscurecida pela sua missão de recuperar o Morcego como um totem de Gaia. Agora, você é um sério e poderoso Theurge, e você age como tal. Olhe para seus companheiros de matilha apoiando-os, mas não deixe que eles o convençam quando você acredita que algo deve ser feito. O plano de Gaia para você foi mostrado, e apesar de você se arrepender da dor que sua matilha suportou por sua causa, você não pode deixar esse arrependimento tirar você de seu caminho.

Raça: Hominídeo

Augúrio: Theurge

Posto: 3

Físico: Força 3 (5/7/6/4), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 3 (5/6/6/5)

Social: Carisma 3, Manipulação 2 (2/0/0/0), Aparência 3 (2/0/3/3)

Mental: Percepção 6, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Esquiva 3, Empatia 2, Expressão 3, Instinto Primitivo 3



Perícias: Empatia com Animais 2, Etiqueta 4, Liderança 4, Furtividade 2

Conhecimentos: Enigmas 3, Investigação 3, Lingüística 1, Ocultismo 4, Rituais 5

Antecedentes: Ancestrais 5, Fetiche 3, Recursos 2, Rituais 4, Totem 5

Fúria: 3; **Gnose:** 6; **Força de Vontade:** 9

Dons: (1) Orelhas de Morcego, Persuasão, Aproveitar Vantagem, Sentir a Wyrn, Falar com Espíritos; (2) Patágio, Canção da Mãe Terra, Visões; (3) Direcionar Tempestade, Percepção do Invisível, Mil Olhos

Rituais: Miguel conhece todos os pequenos rituais, e todos os rituais e nível 3 ou menor. O Morcego também ensinou a ele o Ritual do Furacão.

Margrave Yuri Konietzko

Desde o início de sua vida, logo depois da II Guerra Mundial, grandes coisas eram esperadas de Yuri Konietzko. Seu pai, um Senhor das Sombras de grande renome na Alemanha, esperava que ele unisse as tribos Garou depois da tragédia da guerra e sua mãe esperava que sua condição como Parente da Casa da Lua Crescente dos Presas de Prata ajudasse a curar o rancor entre as duas tribos. Mas não foi assim. As políticas do

mundo humano e os tumultos do mundo Garou tornaram tal reconciliação impossível, assim como o fato de que os Presas de Prata ainda permanecerem em posse da Seita do Céu Noturno. Mas o pai de Konietzko se recusava a abandonar as esperanças: ele se apegou à idéia durante a infância de Yuri, assim sempre instruiu seu filho a manter os Senhores das Sombras fortes e fazer todo o possível para unir as tribos da Nação Garou, para que eles pudessem acabar com a Wyrn no mundo e acabar com o horror da guerra para sempre.

Konietzko levava as palavras de seu pai em seu coração e treinou sem descanso para se tornar o poderoso líder que seu pai queria que fosse. Ele se tornou um implacável político, herdou o título de seu pai e começou a enfrentar a Wyrn na Alemanha mesmo antes de sua Primeira Mudança chegar. Ele era uma lenda quando tinha vinte anos, e resolveu guardar seu tempo até que tivesse uma chance de enfrentar a Wyrn diretamente.

A oportunidade veio em 1991, logo após a queda do Muro de Berlim. Os Senhores da seita do Margrave festejaram, mas Konietzko sabia que isso era apenas o início da batalha. A Guerra Fria tinha mantido o mundo em um curto êxtase e freou as tentativas da Wyrn de expandir seus domínios sobre Gaia. Mas uma vez que a guerra havia acabado não havia nada para manter a Wyrn em cheque. O Margrave moveu-se rapidamente, assegurando as terras dos Senhores das Sombras na Romênia para que os vampiros não pudessem invadí-las novamente. Vivendo na Seita do Céu Noturno, Yuri Konietzko se tornou importantíssimo. Porém, agora o seu mundo estava prestes a ir direto pro inferno.

Os vampiros que infestavam os Cárpatos era uma séria ameaça, mas os Senhores das Sombras já lidavam com eles por séculos. Agora, no entanto, o Margrave também tinha que lidar com os interesses econômicos maculados pela Wyrn, que buscavam capitalizar o caos que surgiu no despertar da liberdade. E quando a Iugoslávia se separou, Konietzko também se viu tendo que lidar com mais crias da Wyrn do que a região já tinha visto em décadas. Enquanto à maioria dos Garou diria que a situação fora de mal a pior, o Margrave achava que as coisas caminhavam perfeitamente: elas eram tão horríveis que as tribos teriam que chegar a um consenso, exigir uma liderança apropriada e progredir com o processo de tomar o mundo das mãos dos monstros. Muitos anos de batalha, cautelosas negociações com tribos como Fúrias Negras, Garras Vermelhas e Crias de Fenris, e uma absoluta brutalidade, permitiram a Konietzko forjar uma coalizão de Garou dedicada a acabar com a maioria das ameaças da Wyrn na Europa Oriental. E quando ele achou que tudo estava sobre controle, a Cortina das Sombras ao redor da Rússia caiu e com isso mudaram-se os planos do Margrave.

Konietzko esperava que os Presas de Prata resistissem a guerra da Rússia um pouco melhor do que eles o fizeram. A Casa do Coração Sábio se fora e a Casa

da Lua Crescente tinha sido destruída; a liderança dos Presas de Prata na Rússia tinha acabado, deixando apenas a Casa dos Olhos Cintilantes para lidar com os assuntos da Europa. Isso não era o suficiente. Apesar que Konietzko adoraria assumir o controle da Nação Garou assim como qualquer outro Senhor das Sombras, o fato é que não há Senhores das Sombras suficientes para coordenar todos os Garou da Europa. Felizmente, no entanto, outras tribos se ergueram na ocasião, e agora estão servindo como betas capazes no lugar dos Presas de Prata. Os Fenrir e as Fúrias Negras têm provado que são capazes de trabalhar juntos na Rússia, primeiro ao apoiar os Presas de Prata e agora ao apoiar a frágil coalizão de tribos que os substituiu. Essas duas tribos estão dando passos similares para trabalhar com os Senhores na Europa Oriental, e junto com os Garras Vermelhas estão fazendo um admirável progresso em purificar a Iugoslávia e outros países jogados ao caos pela queda do comunismo. As coisas estão indo bem para o Margrave, mas apenas o tempo dirá se seu desejo por poder será, no final das contas, bem sucedido.

Imagem: Em sua forma Hominídea, o Margrave é um homem brutalmente bonito, no final de seus 50 anos. Ele possui uma barba completa, cabelos lisos e é rodeado por uma aura predatória de grande intensidade. Ele se veste com um tipo rude de elegância, temperada pelas necessidades do momento. Em sua forma Lupina ele é magro e poderoso e seus pêlos são completamente negros.

Dicas de Interpretação: Não era sua idéia usurpar o controle da Nação Garou dos Presas de Prata. Na verdade, você estaria perfeitamente contente em deixar a liderança dos Garou para eles, se eles se provassem capazes o suficiente para isso. Mas eles não são dignos da tarefa, e como resultado você tem que assumir e arrumar toda a bagunça. Nada importa a não ser a vitória. A vitória contra os vampiros, contra os fomori, contra os Malditos e contra qualquer um que ousar entrar no seu caminho. Para Garou menores, isso seria uma obsessão — para você, é uma visão.

Raça: Hominídeo

Augúrio: Theurge

Posto: 6

Físico: Força 4 (6/8/7/5), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 4 (6/7/7/6)

Social: Carisma 5, Manipulação 5 (4/2/2/2), Aparência 4 (3/0/4/4)

Mental: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Talentos: Prontidão 5, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 3, Empatia 4, Expressão 3, Intimidação 5, Instinto Primitivo 5, Manha 3, Lábia 5

Perícias: Empatia com Animas 3, Condução 2, Etiqueta 5, Armas de Fogo 3, Duelo de Klaives 5, Liderança 5, Armas Brancas 4, Furtividade 3, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Enigmas 5, Investigação 4, Direito 3, Linguística 4, Ocultismo 5, Política 5, Rituais 5, Cultura da Wyrn 4



Antecedentes: Prestígio 5, Contatos 5, Fetiche 5, Parentes 5, Raça Pura 3, Recursos 4, Rituais 5, Totem 5

Fúria: 8; **Gnose:** 10; **Força de Vontade:** 10

Dons: (1) Aura de Confiança, Fraquezas Fatais, Mestre do Fogo, Persuasão, Aproveitar Vantagem, Sentir a Wym, Falar com Espíritos; (2) Palma do Trovão, Fria Voz da Razão, Comandar Espíritos, Armadura de Luna, Nome do Espírito, Visões, Fitar; (3) Maldição da Corrupção, Inquietação, Exorcismo, Olhar Paralisante, Percepção do Invisível, Invocar Corvo da Tempestade; (4) Invocar Tempestade, Captura à Distância, Abrir Feridas, Asas da Gralha, Drenagem Espiritual, Sementes da Dúvida, Defesa Contra Espíritos, Força do Dominador; (5) Espírito Maleável, Obediência, Partir o Véu, Matilha das Sombras, Fonte Espiritual

Rituais: Konietzko é um Theurge de Posto 6, e como tal conhece todos os rituais que não forem restritos a uma tribo específica ou a uma região.

Fetiches: Braceletes do Trovão, Grande Klaive. Como um dos Garou mais poderosos do mundo, o Margrave pode colocar suas mãos sobre qualquer fetiche, com o devido tempo.



SENHORES DAS SOMBRAS

Nome:

Jogador:

Crônica:

Raça:

Augúrio:

Campo:

Nome da Matilha:

Totem da Matilha:

Conceito:

Atributos

Físicos

Força _____ 000000
Destreza _____ 000000
Vigor _____ 000000

Sociais

Carisma _____ 000000
Manipulação _____ 000000
Aparência _____ 000000

Mentais

Percepção _____ 000000
Inteligência _____ 000000
Raciocínio _____ 000000

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ 000000
Esportes _____ 000000
Briga _____ 000000
Esquiva _____ 000000
Empatia _____ 000000
Expressão _____ 000000
Intimidação _____ 000000
Instinto Primitivo _____ 000000
Manha _____ 000000
Lábia _____ 000000

Perícias

Emp. c/Animais _____ 000000
Ofícios _____ 000000
Condução _____ 000000
Etiqueta _____ 000000
Armas de Fogo _____ 000000
Armas Brancas _____ 000000
Liderança _____ 000000
Performance _____ 000000
Furtividade _____ 000000
Sobrevivência _____ 000000

Conhecimentos

Computador _____ 000000
Enigmas _____ 000000
Investigação _____ 000000
Direito _____ 000000
Linguística _____ 000000
Medicina _____ 000000
Ocultismo _____ 000000
Política _____ 000000
Rituais _____ 000000
Ciências _____ 000000

Vantagens

Antecedentes

_____ 000000
_____ 000000
_____ 000000
_____ 000000
_____ 000000
_____ 000000

Dons

Dons

Renome

Gloria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pasto

Fúria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Cinase

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza Tribal

(Opcional)

ADAGA DA FALHA:

-1 ponto de Renome em caso de fracasso

SENHORES DAS SOMBRAS

Hominídeo

Nenhuma
Mundança

Dificuldade: 6

Canabro

Força(+2)___
Vigor(+2)___
Aparência(-1)___
Manipulação(-1)___

Dificuldade: 7

Crinas

Força(+4)___
Destreza(+1)___
Vigor(+3)___
Manipulação(-3)___
Aparência 0

Dificuldade: 6

Fisgo

Força(+3)___
Destreza(+2)___
Vigor(+3)___
Manipulação(-3)___

Dificuldade: 7

Lupino

Força(+1)___
Destreza(+2)___
Vigor(+2)___
Manipulação(-3)___

Dificuldade: 6

INCITA DELÍRIO
EM HUMANOS

Adiciona 1 dado de
dano em Mordidas

Reduz dificuldades
de Percepção em 2

Outras Características

OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
Poder: _____ ☐ Dedicado

Fetiches

Dons

Rituais

Combate

Arma/Manobra	Teste/Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente

Armadura

Nível: _____

Penalidade: _____

Descrição: _____

SENHORES DAS SOMBRAS

Natureza:

Comportamento:

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Ancestrais

Raça Pura

Contatos

Totem

Parentes

Recursos

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Selva

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

Nome: _____

Localização do Caern: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

SENHORES DAS SOMBRAS

História

Prefácio

[illegible]

Descrição

Idade:

Cabelos:

Olhos:

Raça: _____

Nacionalidade: _____

Sexo: _____

(Altura / Peso)

Hominídeo: /

Glabro: /

Crinos: /

Hispo: /

Lupino: /

Cicestriz de Botelho:

Cicatrizes de Batalha: _____

Def. 1.1.1. Let I

Deformidades de Impuro: _____

Visual

Relações da Matilha

Esboço do Personagem

<i>Relações da Matilha</i>	<i>Esboço do Personagem</i>

As Palavras do Trovão

*Blood and thunder mix with rain
Into the kingdom of darkness again
Lightning flash and body in flame
All shall kneel at the sound of my name*
— Manowar, *House of Death*

Pronunciamento de uma Nação

Boa parte de vocês devem estar se perguntando “Que diabos faz esse livro de tribo aqui?”, outros terão na cabeça algo como “Ninguém falou nada sobre livros de tribo” e uma grande parcela vai pensar “Cacete, logo dos Senhores das Sombras?!? Porque não fazer da tribo X?!?”. Bem, para todos temos as respostas.

O Nação Garou sempre disse que não faria traduções dos livros de tribo, justamente por esses livros serem um tanto quanto “separatistas”. Os amantes dos Crias de Fenris não traduziriam o livro dos Filhos de Gaia, os Garras Vermelhas não levantariam um dedo para ajudar o livro dos Andarilhos do Asfalto e por aí vai. Esse livro não tem a intenção de ser o divisor de águas. Não teremos os Tribebooks em nossa agenda principal, pelo motivo descrito acima. Apoiaremos e ajudaremos caso alguém queira levar um projeto de um Tribebook adiante, **mas nada além disso**. Com isso em mente,

evitem de colocar tópicos do tipo “E o Livro da Tribo X?”.

O Livro dos Senhores das Sombras soma-se aos arquivos do Nação Garou nesse momento. São 4 livros no total e em um tempo de existência curto. O projeto segue em frente e com força cada vez maior. Com o tempo o grupo se mostrou sólido, com amizades sendo formadas e cada vez um número maior de pessoas dispostas a ajudar (que diga o Livro dos Augúrios). À medida que o tempo passou aprendemos como melhor conduzir o projeto. É verdade que algumas vezes umas pessoas não gostam de como as coisas são conduzidas, mas é necessário um punho de ferro para manter tudo aquilo funcionando, acreditem.

Então, ao invés de nos pedir para fazer o livro de sua tribo favorita, por que não nos ajuda? **Confesso que já há um projeto de mais um Tribebook em andamento**, mas que permanecerá em segredo para não causar problemas em nosso grupo. Ajude-nos e com certeza teremos prazer em ajudar em qualquer que seja o seu livro.

Com a chegada do Apocalipse, as tribos de Gaia não podem mais se esconder. Levante-se e nos ajude!

Uivo do Grande Herói

Dimmi "Stirtale"

Galliard Cria de Fenris Cliath

Agradeço a todos os jogos de video-game que me ensinaram todo o inglês que sei. E dedico esse texto a Deus que me abençoou com dedos e o dom da palavra... em inglês.

Gustavo "Anarção do Verbo"

Philodox Senhor das Sombras Fostern

Minha experiência com RPG é relativamente recente. Sim, eu cheguei a jogar nos anos 90, cheguei a tentar jogar Magic (e até Spellfire!), mas nunca foi algo que me impressionou. Até que eu resolvi entender, de verdade, como que funcionava o mundo dos Garou. Eu ainda não entendo direito muita coisa, mas há dois anos eu tenho me divertido jogando com um Senhor das Sombras, e é a gratidão para com ele que me deixa contente por estar neste projeto. Claro, sei que minha participação não tem a mesma proporção que a de outros, mas ao menos eu participei de algo!.. Além disso, eu tive o privilégio de ler o livro antes (o lado ruim é o das poucas surpresas para mim)..

Até o Livro dos Augúrios!!!

Folha do Outono "Ágil-com-o-Vento"

Theurge Fianna Anciã

Nas palavras iniciais deste capítulo de agradecimentos, proferidas pelo mais novo Anciã do Nação Garou, Chokos, mostra Sabedoria sobre a questão dos Livros de Tribo. Que fique claro como a água pura que esse livro é um projeto pessoal dele, que ele teve que se dividir entre as tarefas do Nação Garou e as metas pessoais e que nunca deixou de ser menos que muito bem sucedido em ambas. Apoio e apoiarei todas as iniciativas próprias dos membros desta seita, com toda a minha força. Fico muito contente porque vejo que, quando o meu inverno chegar, o Nação Garou estará em ótimas mãos. Apresente-se a sua seita, Chokos "Velocidade do Trovão", Anciã dos Senhores das Sombras!

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Anciã

Foi longo o caminho, mas finalmente um Anciã. Passei por provações no Companheiro do Narrador. Travei batalhas pelos Registros Prateados e me embrenhei na Umbra. Enquanto desvendava os segredos dos Augúrios, resolvi dar uma olhada para minha própria tribo. E aqui está o resultado.

É interessante o que se pode fazer quando se tem vontade. Melhor se faz quando se possui Aliados. Momento de reflexão: São Aliados, mas um Senhor das Sombras não tem Aliados. Contatos? Não eles são mais

do que isso. É, talvez eu tenha alguns pontos de Prestígio, hehe.

Como todo bom plano, começou como uma conversa informal no msn. Se eu quisesse fazer um bom trabalho com o Livro dos Senhores das Sombras, eu ia precisar de um bom diagramador. Só conhecia um Fianna capaz de fazer isso, e fazer de forma magnífica. Claro, como um bom Fianna ele se recusou. Mas a idéia de receber algumas bebidas de graça fez com que ele reconsiderasse a idéia.

Um Cria de Fenris ouviu meu chamado. Claro, ele queria fazer o livro da sua própria tribo, mas a promessa de guerra o seduziu. Ele logo disponibilizou suas garras para me ajudar nas batalhas. Sim, tivemos que tomar algumas cervejas para que isso acontecesse.

Era necessária uma boa capa de apresentação. Apelei ao Fianna, que foi até Arcádia buscar ajuda. De lá, tínhamos o Unseelie Tschope (saúde!), que encheu a capa e contra capa do livro de Glamour. Obrigado, velho!

Um Peregrino Silencioso ouviu o uivo de chamado e se interessou. Eu já o conhecia por tempo suficiente para saber como manipulá-lo. Ele respondeu o chamado, mas antes que o trabalho fosse concluído, ele caiu em batalha. Mesmo assim, seu nome, Vizir, é merecedor de estar aqui.

Depois, olhei para as fileiras de minha própria Tribo. Um Philodox ansiava por descobrir mais sobre a sua tribo, e não encontrava quem pudesse ajudá-lo. Estendi-lhe a mão, dando-lhe auxílio. Informações foram trocadas. Claro, haveria um preço, e eu o cobraria depois.

Com essa equipe o livro foi feito. Dimmi, Folha, Vizir (que por algum motivo se ausentou no final) e Gustavo. Três amigos dispostos a me ajudar no projeto. E assim ele foi mantido em sigilo, como todo trabalho dos Senhores das Sombras.

O arquivo que você está lendo agora nos deu um bom trabalho, mas a vontade foi maior. Rapidamente o livro estava traduzido, e aguardamos o lançamento do Umbra para iniciarmos os processos de revisão e diagramação. Tivemos problemas com glifos, imagens e tudo mais. Mas isso tudo foi superado. Vocês agora têm em mãos um excelente trabalho, com uma excelente diagramação. Façam bom proveito e descubram mais sobre essa tribo, muitas vezes má interpretada.

Por último, queria agradecer ao Folha pela diagramação, Gustavo pela revisão e Dimmi por me ajudar no árduo trabalho de traduzir sozinho um livro. Obrigado também à Cybelle, que vez ou outra me emprestou o computador para que eu fizesse ali a tradução. Amo você, garota! Vale ressaltar o nome de Julie, que me dava dicas de português via msn. Assim como dos War Pigs, que não fizeram nada no trabalho, mas que me divertiram por horas incontáveis com nossas sessões de RPG. A todos vocês, meu sincero muito obrigado.

Fiquem de olho no Nação Garou! E até o próximo livro!

LIVRO DE TRIBO: SENHORES DAS SOMBRAS

A Tempestade Vindoura

Por incontáveis séculos, eles suportaram a liderança dos Garou mais fracos. Eles sacrificaram sua própria honra em favor dos objetivos da Nação Garou e em troca não receberam nada além de desprezo. Eles usam armas evitadas pelas outras tribos e possuem contatos e peões nos locais mais perigosos. Agora eles estão prontos para atingir seus objetivos. A balança do poder está prestes a ser alterada...

Senhores do Trovão e da Escuridão

As forças ocultas da mais perspicaz das tribos são trazidas à luz com o mais novo Livro de Tribo Revisado – Livro de Tribo: Senhores das Sombras. Explore os caminhos ocultos do poder da tribo do Avô Trovão e aprenda os segredos que conduzem os Senhores pela estrada sombria. Assuma o fardo de fazer o trabalho secreto da Nação Garou e ganhe seu próprio lugar na hierarquia dos Senhores. E não tenha medo de sujar as suas mãos – nessa tribo, os resultados são tudo o que importa.

LOBISOMEM O Apocalipse

Mind's Eye Theatre



Nação Garou
Grupo de Traduções

